

Umgang mit Cybermobbing



9–14 Jahre

Handreichung für Lehrkräfte

- Informationen
- Arbeitsblätter
- Lösungen

DURCHBLICKT! www.durch-blickt.de



© motortion - stock.adobe.com

Umgang mit Cybermobbing

Handreichung für Lehrkräfte

 **9–14** Jahre

 **Dauer:** 4 Schulstunden (180 min)



Die verwendeten Online-Materialien/Tools sind DSGVO-konform.

Allgemeine Kurzbeschreibung des Themas

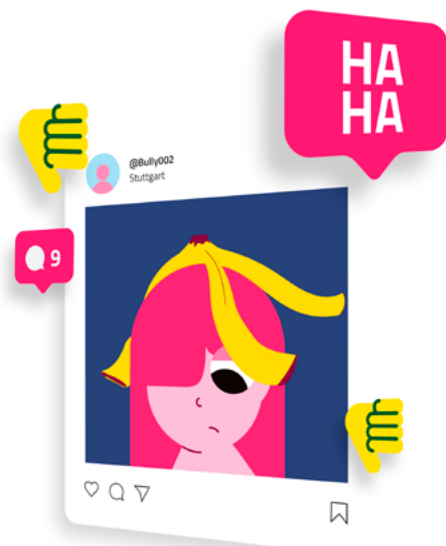
In dieser fächerübergreifenden Unterrichtseinheit werden die Lernenden für das Thema Cybermobbing sensibilisiert. Dabei wird ihnen vermittelt, welche Verhaltensweisen in der digitalen Welt im Umgang mit anderen Personen wünschenswert sind und wie sie sich richtig verhalten können, um sich vor Cybermobbing zu schützen. Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie sich im Internet und in den digitalen Medien sicher bewegen und den Überblick behalten können, um mögliche Mobbingangriffe frühzeitig erkennen und abwehren zu können. Somit werden sie in die Lage versetzt, sich aktiv gegen Cybermobbing zu schützen und anderen Menschen in diesen Situationen zu helfen.

Hinweis:

Vor der Durchführung dieser Unterrichtseinheit empfehlen wir Ihnen, die Informationsbroschüre zum Thema Cybermobbing durchzulesen und sich tiefer mit dieser Thematik auseinanderzusetzen. Das Thema Cybermobbing kann aufgrund von selbst erlebten Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler sehr intensiv empfunden werden und eigene Erfahrungen möchten geteilt und Konflikte erörtert werden. Wir empfehlen daher hinsichtlich der Bedürfnisse Ihrer Schulklasse einen flexiblen Einsatz dieser Lehrerhandreichung. Sie können einzelne Aufgaben als Impulse nutzen, um mit Ihren Schülerinnen und Schülern in einen guten Austausch zu kommen. Die Zeitangabe von vier Schulstunden (180 Minuten) gilt als zeitliche Orientierung. Die Lehrerhandreichung kann gut auf einen Projekttag oder eine Projektwoche ausgeweitet werden.



Nähere Informationen zum Thema Cybermobbing gibt es unter www.buendnis-gegen-cybermobbing.de sowie unter www.barmer.de und Hilfs- und Informationsangebote unter www.barmer.de



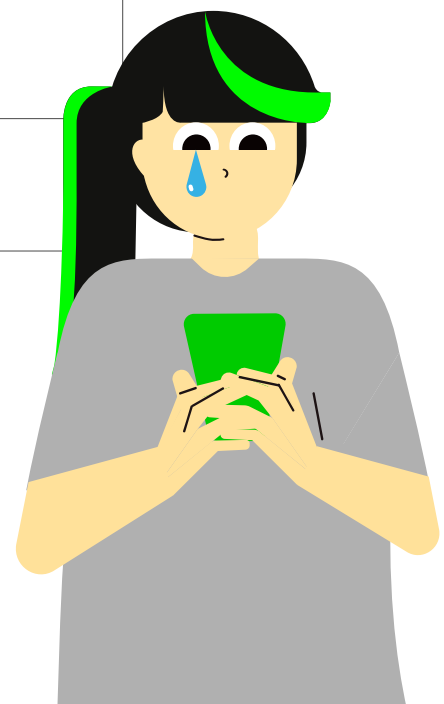


Ziel dieser Einheit ist es,

- die Lernenden für das Thema Cybermobbing zu sensibilisieren und ihnen zu vermitteln, wie sie ihre eigene Präsenz im Internet positiv gestalten können.
- sich im digitalen Raum verantwortungsvoll und sicher zu bewegen und sich aktiv gegen Cybermobbing zu schützen.
- Verhaltensregeln für das Miteinander im Netz zu erarbeiten, um Risiken und Gefahren bei falschen oder nicht angemessenen Verhaltensweisen zu erkennen und abzuwehren.
- sich durch Prävention vor Gewalt, Missbrauch, Cybermobbing, Grooming, Catfishing und anderen Gefahren zu schützen.
- die eigenen personenbezogenen Informationen und Daten im Internet zu schützen, verantwortungsvoll und sicher im Internet zu agieren und sich aktiv gegen Cybermobbing und andere Bedrohungen zu schützen.



SCHULFÄCHER	BEZUG ZUM BILDUNGSPLAN
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leben in der Mediengesellschaft ▪ Bewusste Mediennutzung ▪ Thematisierung der Grundrechte ▪ Schutz vor Gefahren im Internet
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lese- und Schreibkompetenz ▪ Texte lesen und analysieren ▪ Die eigene Meinung darstellen und vertreten ▪ Reale und digitale Kommunikation ▪ Kritischer Umgang mit Informationen und Fake News
Religion/Ethik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menschenbild und Menschenwürde ▪ Respekt und Schutz von anderen Menschen ▪ Das eigene Handeln reflektieren und sich positionieren ▪ Werteerziehung
Politik/ Gemeinschaftskunde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leben in der Medienwelt ▪ Zusammenleben in sozialen Gruppen





KMK-Kompetenzen

- ☞ Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen, um Cybermobbing vorzubeugen
- ☞ Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden, um Konflikte zu vermeiden
- ☞ Kommunikation in digitalen Umgebungen anpassen, um das Risiko von Cybermobbing zu reduzieren
- ☞ Ethische Prinzipien bei der digitalen Kommunikation kennen und berücksichtigen, um anderen nicht zu schaden
- ☞ Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken respektieren, um Konflikte zu vermeiden
- ☞ Risiken und Gefahren von Cybermobbing kennen, reflektieren und berücksichtigen, um präventiv zu handeln
- ☞ Strategien zum Schutz vor Cybermobbing entwickeln und anwenden, um sich selbst und andere zu schützen
- ☞ Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen, um die Privatsphäre zu schützen und Cybermobbing zu verhindern.

Schwerpunkt der Einheit nach den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz:

Operative Fähigkeiten:

wird verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitale Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)

Sicher im Internet navigieren:

gemeint ist die Fähigkeit, sich im Internet und in digitalen Medien gut zu orientieren (z. B. den Überblick auf einer Webseite zu behalten)

Bewertung der Qualität von Gesundheitsinformationen:

wird verstanden als die Fähigkeit, die Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit der ermittelten gesundheitsbezogenen Informationen zu bewerten (z. B. kritische Einschätzung, ob die gefundenen Informationen kommerziellen Charakter haben)

Umgang mit personenbezogenen Informationen und Datenschutz:

wird verstanden als die Fähigkeit, Informationen über sich und andere Personen in digitalen Medien nicht zu teilen und zu entscheiden, wer Zugriff auf die persönlichen Daten und Informationen hat

Weitere Informationen zu den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz finden Sie im Exkurs und unter www.durch-blickt.de





Sozialform

- Plenum
- Einzelarbeit
- 2er Gruppen
- 4er Gruppen



Link zur Einheit

- Startervideo, TaskCards und weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Kursmaterial (Lehrkraft)

- Tablet oder Laptop zur Ergebnissammlung und Demonstration digitaler Inhalte
- Beamer, wenn nicht vorhanden: Tafel oder Flipchart
- Arbeitsblätter
- Erwartungshorizont
- Möglichkeit, Video zu zeigen



Kursmaterial (Lernende)

- Arbeitsblätter
- Schulheft für Notizen
- Tablet, Smartphone oder Laptop



Klasse(n) Meditationen und Achtsamkeitsübungen

- Weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Online-Material und -Werkzeuge in der Einheit

- www.zumpad.zum.de
- www.miro.com
- www.answergarden.ch
- www.idea.kits.blog
- www.taskcards.de
- www.durch-blickt.de



Unterrichtsvorbereitung

- Informationsbroschüre & Glossar lesen
- Video- und Online-Material testen
- Arbeitsblätter ausdrucken
- Smileys vorbereiten (Anhang 1)
- evtl. Schulgeräte besorgen
- mit digitalen Tools vertraut machen (Zumpad, Mindwendel, Concept Map, Answer Garden)



Ablauf

Einstieg in das Thema

Erarbeitung 1

Transfer 1

Erarbeitung 2

Praxisphase

Produktion (optional)

Erarbeitung 3

Vertiefung

Transfer 2

Erarbeitung 4

Erarbeitung 5

Praxisphase 2

Reflexion

Brainstorming und Startervideo zur Einheit

Grundlagen von Cybermobbing

Umfrage im Klassensetting

Lernen der verschiedenen Rollentypen

Eskalationsstufen

Interaktives Rollenspiel

Vorkommen von Cybermobbing

Steckbrief

Fallbeispiel Cybermobbing

Arten von Cybermobbing

Rechtliche Grundlagen

Präventive Maßnahmen






Abschlussrunde



 **ZIEL UND FRAGESTELLUNG**

 **METHODIK**

 **MEDIUM**

<p> Einstieg</p> <p>Phase 1: Brainstorming ohne Video:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was ist Cybermobbing? ▪ Was ist der Unterschied zum klassischen Mobbing? (digital vs. analog) <p>Phase 2: Video „Cybermobbing“ anschauen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was hast du im Video gesehen? ▪ Wie hat sich Emma in dieser Situation gefühlt? 	<p>Brainstorming im Plenum</p> <p>Video und anschließende Diskussion im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analog: Tafel oder Whiteboard (Ergebnisse festhalten) ▪ Digital: Concept Map mit www.miro.com (Anhang 2) ▪ Video <p>Empfehlung für die Lehrkraft: Informationsbroschüre vorab lesen</p>
<p> Erarbeitung 1</p> <p>Grundlagen von Cybermobbing</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler füllen den Fragebogen aus.</p>	<p>Einzelarbeit</p> <p>Auswertung im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 1
<p> Transfer 1</p> <p>Umfrage im Klassensetting</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Freund oder eine Freundin postet auf seinem Account im sozialen Netzwerk Geheimnisse von dir, die du ihm/ihr anvertraut hast. 2. Eine Mitschülerin oder ein Mitschüler hat online ein Fotoalbum veröffentlicht, welches lauter peinliche Fotos von dir enthält. 3. Keiner deiner Mitschülerinnen und Mitschüler reagiert auf deine Nachrichten. 4. Jemand hat ein Foto von dir mit einem Bildbearbeitungsprogramm verunstaltet und öffentlich geteilt. 5. Mitschülerinnen oder Mitschüler von dir schreiben regelmäßig Hasskommentare auf deine Pinnwand oder unter deine Bilder. 6. Deine Klasse richtet eine WhatsApp-Gruppe ein und du bist als Einzige oder Einziger nicht eingeladen. 	<p>Abstimmung im Plenum</p> <ul style="list-style-type: none">  Kein Mobbing  Leichtes Mobbing  Mittelschweres Mobbing  Schweres Mobbing  Sehr schweres Mobbing 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smileys im Anhang 1 ausdrucken, an die Tafel hängen und zur Abstimmung nutzen



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

MEDIUM

<p> Erarbeitung 2 Lernen der verschiedenen Rollentypen Welche verschiedenen Rollen gibt es im Kontext von (Cyber-)Mobbing?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Täterin oder Täter ▪ Mitläuferin oder Mitläufer ▪ Betroffene oder Betroffener ▪ Zuschauerin oder Zuschauer/ Bystander ▪ Helferin oder Helfer 	<p>Brainstorming im Plenum</p>	<p>–</p>
<p>Bearbeitung des Arbeitsblatts</p>	<p>Einzelarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 2 Analog: Auf Papier Digital: Etherpad www.zumpad.zum.de Anhang 3
<p> Praxisphase – Eskalationsstufen Vortrag der Lehrkraft zu den Eskalationsstufen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ausgangspunkt: Cybermobbing beginnt oft harmlos, aber kann schnell eskalieren. 2. Verbreitung: Die Nachrichten oder Inhalte, die Mobbing beinhalten, werden weitergeleitet und erreichen eine größere Zielgruppe. 3. Verstärkung: Andere Schülerinnen und Schüler fangen an, sich an dem Mobbing zu beteiligen, um ihre eigene Popularität zu erhöhen oder aus anderen Gründen. 4. Intensitätssteigerung: Das Mobbing wird immer schwerwiegender und beeinträchtigt das Selbstwertgefühl und die emotionale Gesundheit des betroffenen der betroffenen Schülerin oder des betroffenen Schülers. 5. Eskalation: Das Mobbing erreicht einen kritischen Punkt und kann zu schwerwiegenden emotionalen, psychologischen und manchmal sogar physischen Auswirkungen führen. 6. Intervention: Es ist wichtig, dass Lehrkräfte, Eltern und andere Erwachsene einschreiten, um das Mobbing zu beenden und die betroffenen Schülerinnen und Schüler zu unterstützen. 	<p>Vortrag der Lehrkraft</p>	<p>–</p>



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

MEDIUM

<p>Arbeitsblatt 3a: Erarbeitet jeweils Ursachen, Motive und Bedürfnisse der Täterinnen und Täter, Mitläuferinnen und Mitläufer und Zuschauerinnen und Zuschauer.</p> <p>Einteilung in 4er Gruppen zu den unterschiedlichen Rollenbilder: Gruppe 1: Mitläuferinnen und Mitläufer Gruppe 2: Täterinnen und Täter Gruppe 3: Zuschauerinnen und Zuschauer</p> <p>Welche Folgen können für die Betroffene oder den Betroffenen entstehen?</p>	<p>4er Gruppen/Placemat-Methode</p> <p>Vorstellung im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsblatt 3a
<p> Produktion (optional) Interaktives Rollenspiel Um das erlernte Wissen zu vertiefen, kann ein interaktives Rollenspiel zu den Eskalationsstufen durchgeführt werden.</p>	<p>4er Gruppen</p> <p>Besprechung der Interventionen im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsblatt 3b
<p>Hinweis: Im Anschluss an das Rollenspiel können die präventiven Maßnahmen und Interventionen aus der Informationsbroschüre besprochen werden.</p>	<p>–</p>	<ul style="list-style-type: none"> Informationsbroschüre, S. 6–7
<p> Erarbeitung 3 Vorkommen von Cybermobbing Welche Apps und Online-Spiele kennst und nutzt du?</p>	<p>Brainstorming und Sammlung der Ergebnisse im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> Analog: Tafel oder Whiteboard. Digital: Gesamtergebnis über Mindwendel zusammentragen Anhang 3
<p> Vertiefung Erstellung eines Steckbriefs.</p> <p>Recherchiere eine App oder ein Spiel und trage die Inhalte für die Vorstellung in der Klasse in einem Steckbrief zusammen.</p>	<p>Einzel- oder Partnerarbeit</p> <p>Vorstellung im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsblatt 4 –



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

MEDIUM

<p> Transfer 2</p> <p>Die Lehrkraft stellt einen Beispielfall vor: Die Achtklässlerin Sarah erstellt und teilt gerne TikTok-Videos. Eines Tages beschließt sie ein lustiges Tanzvideo von sich in einer auffälligen Verkleidung aufzunehmen und es auf TikTok zu posten. Der Klassenkamerad Max teilt das Video in den sozialen Medien und macht sich darüber lustig. Die Klassenkameradinnen und Klassenkameraden finden das peinlich und teilen dies in einem Gruppenchat.</p>	<p>Vortrag der Lehrkraft</p>	<p>–</p>
<p>1. Was glaubt ihr, ist das Verhalten der Klassenkameradinnen und Klassenkameraden angemessen? 2. Im Anschluss: Gemeinsame Einstufung in die Eskalationsstufen (siehe Praxisphase)</p>	<p>Ergebnisse gemeinsam im Plenum sammeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analog: Tafel oder Whiteboard: Sammeln der Antworten der Lernenden ▪ Digital: Etherpad www.zumpad.zum.de Anhang 3
<p>Die Schülerinnen und Schüler sollten dazu ermutigt werden, über ihr eigenes Verhalten und ihre Rolle im Umgang mit Cybermobbing nachzudenken und Strategien zur Prävention und Intervention zu entwickeln. In diesem Zusammenhang kann die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler auf Ressourcen und Ansprechpartner hinweisen (siehe Informationsbroschüre).</p>	<p>Vortrag der Lehrkraft</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationsbroschüre, S. 8
<p> Erarbeitung 4</p> <p>Arten von Cybermobbing Ordne die Wörter aus der Wortwolke den aufgeführten Erklärungen zu.</p> <p>Optional (je nach Lernstand der Klasse): Ordne die Beispiele den einzelnen Cybermobbing-Arten zu.</p>	<p>Einzelarbeit und Besprechung im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 5a ▪ Arbeitsblatt 5b
<p>Hinweis: Glossar zu den Fachwörtern im Anhang 5</p>	<p>–</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anhang 5



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

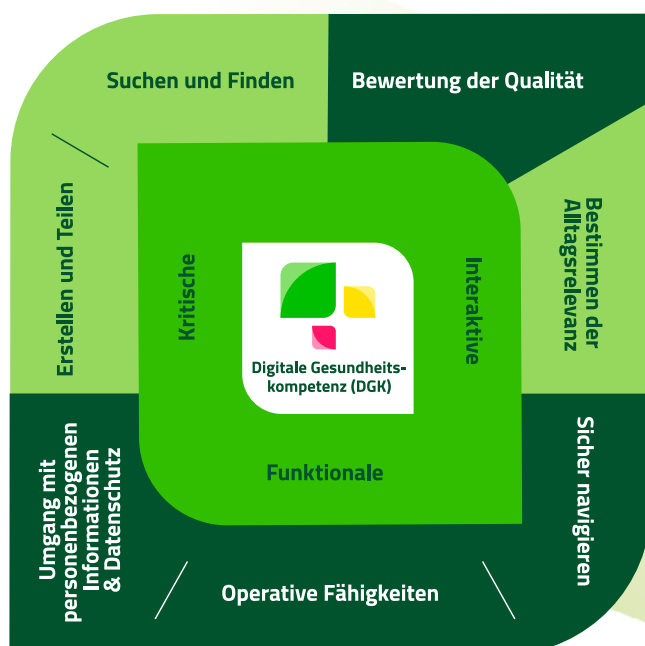
MEDIUM

<p> Erarbeitung 5 Rechtliche Grundlagen Cybermobbing kann rechtliche Folgen haben. In manchen Fällen kann es sogar zu einer Strafe führen, weil es gegen Gesetze verstößt, die andere Menschen vor Beleidigungen, Bedrohungen oder Belästigungen schützen.</p>	<p>Vortrag der Lehrkraft</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationsbroschüre, S. 4–5
<p>Handelt es sich bei den Beispielen auf dem Arbeitsblatt 6 um eine Straftat?</p>	<p>Zer Gruppen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 6 Smartphone oder Tablet (evtl. Schulgeräte)
<p>Präsentieren der Arbeitsergebnisse</p>	<p>Besprechung im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analog: Schulheft für Notizen Digital: Internetrecherche und Ideen sammeln auf www.answer garden.ch (Anleitung Anhang 3)
<p> Praxisphase 2 – Präventive Maßnahmen Phase 1: Recherchiert im Internet, welche Maßnahmen es gibt, um Cybermobbing zu verhindern.</p>	<p>Brainstorming im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smartphone oder Tablet (evtl. Schulgeräte)
<p>Phase 2: Sammelt Ideen, welche Maßnahmen eurer Meinung nach besonders effektiv sind, um Cybermobbing zu verhindern. Überlegt dabei auch, welche Maßnahmen in der Schule sinnvoll sein könnten.</p>	<p>Gruppenarbeit/Recherche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analog: Schulheft für Notizen Digital: Ideen sammeln auf www.answer garden.ch (siehe Anleitung Anhang 3)
<p>Phase 3: Erarbeitet Regeln zur Vorbeugung von Cybermobbing, die sinnvoll im Umgang mit dem Internet sind.</p>	<p>Gruppenarbeit/Recherche</p>	<p>–</p>
<p>Hinweis: Vorstellung Handynutzungsvertrag durch Lehrkraft</p>	<p>–</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anhang 4: Handynutzungsverträge
<p> Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was hast du in dieser Einheit gelernt? ▪ Wie erkennt man, dass jemand gemobbt wird? ▪ Kannst du die Risiken besser erkennen? ▪ Wie kann man einer betroffenen Person helfen? ▪ Wie kann man Cybermobbing vorbeugen? 	<p>–</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskussion im Plenum

Über digitale Gesundheitskompetenz

Definition von digitaler Gesundheitskompetenz angelehnt an die HLS-Definition (2012):

Digitale Gesundheitskompetenz basiert auf dem allgemeinen Konzept von Gesundheitskompetenz und umfasst neben dem Wissen die Motivation und die Fähigkeiten, auch die digitale und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen sowie relevante Informationen und Dienstleistungen für die Gesundheit in digitaler Form zu finden, zu verstehen, zu beurteilen und anzuwenden. Sie versetzt sie in die Lage, im Alltag in den Bereichen der Krankheitsbewältigung, Krankheitsprävention und Gesundheitsförderung Urteile fällen und Entscheidungen treffen zu können, die ihre Lebensqualität während des gesamten Lebensverlaufs erhalten oder verbessern. Während „Digitalkompetenz“ als die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von Medien- und Kommunikationstechnologien beschrieben wird, kann unter „digitaler Gesundheitskompetenz“ die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von digitalen Informationstechnologien zur Erschließung und Verarbeitung gesundheitsbezogener Informationen verstanden werden.



Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz

Stufen der Gesundheitskompetenz nach Nutbeam (2000)

Sieben Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz angelehnt an van der Vaart und Drossaert (2017):

- **Operative Fähigkeiten:** wird verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitalen Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)
- **Suchen und Finden von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, den gesundheitsbezogenen Informationsbedarf in eine geeignete Suchstrategie zu überführen (z. B. eine Frage zu formulieren, Suchanfragen entsprechend des Informationsbedarfs zu stellen) und die ermittelten Informationen auch zu verstehen
- **Bewertung der Qualität von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, die Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit der ermittelten gesundheitsbezogenen Informationen zu bewerten (z. B. kritische Einschätzung, ob die gefundenen Informationen kommerziellen Charakter haben)
- **Bestimmen der Alltagsrelevanz:** wird verstanden als die Fähigkeit, zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind
- **Sicher im Internet navigieren:** gemeint ist die Fähigkeit, sich im Internet und in digitalen Medien gut zu orientieren (z. B. den Überblick auf einer Website zu behalten)
- **Erstellen und Teilen von Gesundheitsinformationen:** hierunter wird die Fähigkeit verstanden, eigene gesundheitsbezogene Anliegen mittels digitaler Medien (z. B. E-Mail) verständlich und klar zu formulieren
- **Umgang mit personenbezogenen Informationen und Datenschutz:** wird verstanden als die Fähigkeit, Informationen über sich und andere Personen nicht in digitalen Medien zu teilen und zu entscheiden, wer Zugriff auf die persönlichen Daten und Informationen hat



Hinweis

Für eine angemessene Unterrichtsvorbereitung und theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema Cybermobbing empfehlen wir das Durchlesen der Informationsbroschüre.

Einstieg

Individuelle Antworten der Lernenden

Erarbeitung 1: Schüler/innen-Befragungen (Arbeitsblatt 1)

Bei der Bearbeitung des Fragebogens sollen die Lernenden zunächst ein Bewusstsein und eine Reflexion über ihr Mediennutzungsverhalten entwickeln.

Nutzertyp 1 (0–18 Punkte): Vorsichtiger Nutzer

Vorsichtige Nutzer verwenden soziale Medien sehr sparsam und sind sich der möglichen Risiken bewusst. Sie teilen wenig Informationen und Bilder von sich selbst und ihren Freunden im Internet und halten sich an die Regeln des höflichen Umgangs. Vorsichtige Nutzer sind sich bewusst, dass das Internet ein potenziell gefährlicher Ort sein kann, und verwenden es daher mit Bedacht.

Hinweis: Es ist wichtig, weiterhin vorsichtig zu bleiben und die Regeln des höflichen Umgangs einzuhalten, um das Risiko von Cybermobbing oder anderen negativen Folgen im Internet zu minimieren.

Nutzertyp 2 (19–27 Punkte): Verantwortungsbewusster Nutzer

Verantwortungsbewusste Nutzer verwenden soziale Medien regelmäßig, aber sie tun dies auf verantwortungsvolle Weise. Sie helfen Freunden bei Cybermobbing und teilen keine Informationen oder Bilder ohne Einverständnis.

Verantwortungsbewusste Nutzer nutzen soziale Medien auf eine Weise, die darauf ausgerichtet ist, andere zu schützen und ihre eigene Sicherheit zu gewährleisten.

Hinweis: Es ist wichtig, weiterhin verantwortungsbewusst zu handeln und andere zu unterstützen, um eine positive und sichere Online-Erfahrung zu garantieren.

Nutzertyp 3 (28–36 Punkte): Sicherer Nutzer

Sichere Nutzer sind sehr aktive soziale Medien-Nutzer, die ihre Online-Aktivitäten sicher und verantwortungsvoll handhaben. Sie melden Cybermobbing und teilen keine Informationen oder Bilder ohne Einverständnis. Sichere Nutzer nutzen soziale Medien aktiv und verantwortungsvoll, um eine positive und sichere Online-Erfahrung zu garantieren.

Hinweis: Es ist wichtig, weiterhin aktiv und verantwortungsvoll zu handeln, um eine positive und sichere Online-Erfahrung zu garantieren und andere zu schützen.

Transfer 1: Umfrage im Klassensetting

Hinweis: Nutzung der Smileys zur Abstimmung im Anhang 1

Hierbei gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Die Schülerinnen und Schüler sollen gemeinsam herausarbeiten, dass die Wahrnehmung von Mobbing subjektiv ist und jeder die Situation individuell wahrnimmt. Die Lehrkraft stellt einen Bezug zu den Grundlagen von Mobbing her und weist die Schülerinnen und Schüler darauf hin, dass Mobbing dann Mobbing ist, wenn der andere es so empfindet.

Erarbeitung 2: Rollentypen

Welche verschiedenen Rollen gibt es im Kontext von (Cyber-)Mobbing?

- Täterin oder Täter
- Ziel – Betroffene oder Betroffene
- Mitläuferin oder Mitläufer – Unterstützerin oder Unterstützer
- Zuschauerin oder Zuschauer – Bystander
- Helferin oder Helfer



Lösungen zu Arbeitsblatt 2:

TÄTER/IN	HELFER/IN	ZIEL – BETROFFENE/R	ZUSCHAUER/IN – BYSTANDER	MITLÄUFER/IN – UNTERSTÜTZER/IN
 <p>„Hey, ich habe gerade ein Foto von dir gepostet und jeder lacht sich darüber kaputt! Das ist echt total lustig! Alle anderen finden das auch. Du bist einfach ein seltsamer Freak und verdienst es, ausgelacht zu werden! Das bleibt jetzt für immer online und jeder wird es sehen, du Opfer! XD. Vielleicht solltest du einfach lernen, dich besser anzupassen und normaler zu sein, dann würde das nicht passieren.“</p>	 <p>„Ich verstehe total, dass das schwer für dich ist und dir das wehtut, was andere über dich im Internet schreiben. Das ist auch echt gemein! Du kannst die doofen Kommentare löschen und die User blockieren, dann hört der Stress auf. Und du weißt, ich bin immer für dich da! Hab dich lieb!“</p>	 <p>Marie ist in der 6. Klasse und wird seit einiger Zeit von einigen Klassenkameraden in einer Chatgruppe gemobbt. Sie bekommt immer wieder gemeine Nachrichten und beleidigende Sprüche geschickt. Sie fühlt sich schlecht und weiß nicht, was sie tun soll.</p>	 <p>„Hast du gesehen, Anna hat voll das peinliche Foto von Julia ins Internet gestellt und dazu ein paar echt gemeine Kommentare geschrieben.“</p>	 <p>BadGuy99: „Ja ey, du bist so dumm, keiner mag dich und alle lachen über dich! Komm am besten nie wieder in die Schule!“</p> <p>KrasserTyp007: „Stimmt, du bist echt total der Loser, niemand kann dich leiden!“</p>

Praxisphase: Eskalationsstufen

Hinweis: Die Eskalationsstufen bei Cybermobbing können von harmlosen Streitereien bis hin zu gezielten und dauerhaften Angriffen reichen. Dabei kann es sich um verbale, soziale oder auch bildliche Angriffe handeln.

Arbeitsblatt 3a

Lösungsvorschläge zu den Ursachen, Motiven, Bedürfnissen und Folgen der einzelnen Rollen:

Täter/in:

- **Ursachen:** Neid, Unzufriedenheit, Rache, Langeweile oder Frustration
- **Motive:** Machtgefühl, Anerkennung von anderen, Rache oder das Bedürfnis, sich überlegen zu fühlen
- **Bedürfnisse:** Aufmerksamkeit, Bestätigung, Kontrolle oder Ablenkung von eigenen Problemen, ggf. Demonstration von Macht oder Dominanz oder Weitergabe von selbst erlebtem Unrecht
- **Folgen:** Bestrafung nach geltendem Recht und Gesetz und ggf. Strafen im schulischen Kontext wie z. B. Suspendierung oder Rauswurf

Mitläufer/in – Unterstützer/in:

- **Ursachen:** Gruppendruck, Angst vor Ablehnung, Angst selbst Ziel oder Betroffene/r zu werden
- **Motive:** Zugehörigkeitsgefühl, Anerkennung von anderen/vom Haupttäter zu erhalten oder das Bedürfnis, sich in die Gruppe einzufügen
- **Bedürfnisse:** Sicherheit, Bestätigung, soziale Akzeptanz oder Vermeidung von Konflikten
- **Folgen:** Bestrafung nach geltendem Recht und Gesetz und ggf. Strafen im schulischen Kontext wie z. B. Suspendierung oder Rauswurf

Zuschauer/in – Bystander:

- **Ursachen:** Angst, Unwissenheit, Unsicherheit oder das Gefühl, dass es nicht ihre Angelegenheit ist, Konfliktvermeidung, Neugier
- **Motive:** Vermeidung von Konflikten, Unsicherheit über den richtigen Handlungsweg oder das Bedürfnis, sich aus der Situation herauszuhalten. Neugier/Sensationsgier, soziale Einflüsse/Gruppendruck, Medienreize: Menschen, die Ereignisse dokumentieren, um so ggf. auch mehr Klicks und Likes für die eigenen sozialen Medien zu erhalten.
- **Bedürfnisse:** Sicherheit, Harmonie, Gemeinschaft, Zugehörigkeit oder das Bedürfnis nach Orientierung und Führung. Durch das Teilen von Berichten oder Bildern eines Unglücks erhalten Menschen Aufmerksamkeit und Anerkennung von anderen



- **Folgen:** Bestrafung nach geltendem Recht und Gesetz durch Behinderung von Rettungsmaßnahmen: Zuschauerinnen und Zuschauer können im Weg stehen und die Arbeit von Rettungskräften behindern.

Lösungsvorschläge zu den Folgen für die Betroffene oder den Betroffenen:

- **Emotionale Folgen:** Die betroffene Person kann sich traurig, wütend, ängstlich oder hilflos fühlen. Sie kann an Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen verlieren und sich möglicherweise zurückziehen oder depressiv werden.
- **Soziale Folgen:** Die betroffene Person kann Freunde verlieren oder isoliert werden, da andere Schüler oder Schülerinnen Angst haben, ebenfalls zum Ziel zu werden. Das kann dazu führen, dass die Person Schwierigkeiten hat, neue Freundschaften zu knüpfen und sich allein oder ausgegrenzt fühlt.
- **Akademische Folgen:** Die Schulleistungen der betroffenen Person können sich verschlechtern, da sie sich aufgrund des Mobbings möglicherweise nicht mehr auf die Schularbeiten konzentrieren kann oder Angst hat, in die Schule zu gehen.
- **Psychische Folgen:** Cybermobbing kann zu langfristigen psychischen Problemen, wie Depressionen, Angststörungen oder posttraumatischen Belastungsstörungen führen.
- **Physische Folgen:** Die betroffene Person kann unter Schlafstörungen, Appetitlosigkeit oder sogar psychosomatischen Beschwerden leiden, die durch den Stress des Mobbings verursacht werden.
- **Selbstverletzendes Verhalten:** In einigen Fällen kann Cybermobbing dazu führen, dass die betroffene Person beginnt, sich selbst zu verletzen, um mit ihren Emotionen umzugehen oder um Aufmerksamkeit und Hilfe zu bekommen.
- **Selbstmord(-gedanken):** Im schlimmsten Fall kann Cybermobbing zu Selbstmordgedanken oder gar Selbstmord führen, wenn die betroffene Person das Gefühl hat, dass sie keinen Ausweg aus der Situation hat und die Belastung zu groß wird.

Produktion (Optional): Interaktives Rollenspiel

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 3b: Individuelle Ergebnisse der Lernenden

Bei diesem interaktiven Rollenspiel ist das Ziel, dass sich die Schülerinnen und Schüler in die einzelnen Rollen von Täter/in, Betroffene/r, Unterstützer/in und Zuschauer/in hineinversetzen und ein Gespür für diese entwickeln. Die Lernenden benötigen ausreichend Zeit, sich vorzubereiten. Gemeinsam sollte das Rollenspiel am Ende reflektiert werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen mitteilen, wie sie sich in der Rollenverkörperung gefühlt haben. Das Arbeitsblatt 3b gibt mögliche Beispielszenarien, an denen sich die Lernenden orientieren können. Das Rollenspiel soll möglichst kreativ und eigenständig erarbeitet werden. Für einen gelungenen Ablauf können Sie sich an den folgenden Handlungssträngen orientieren:

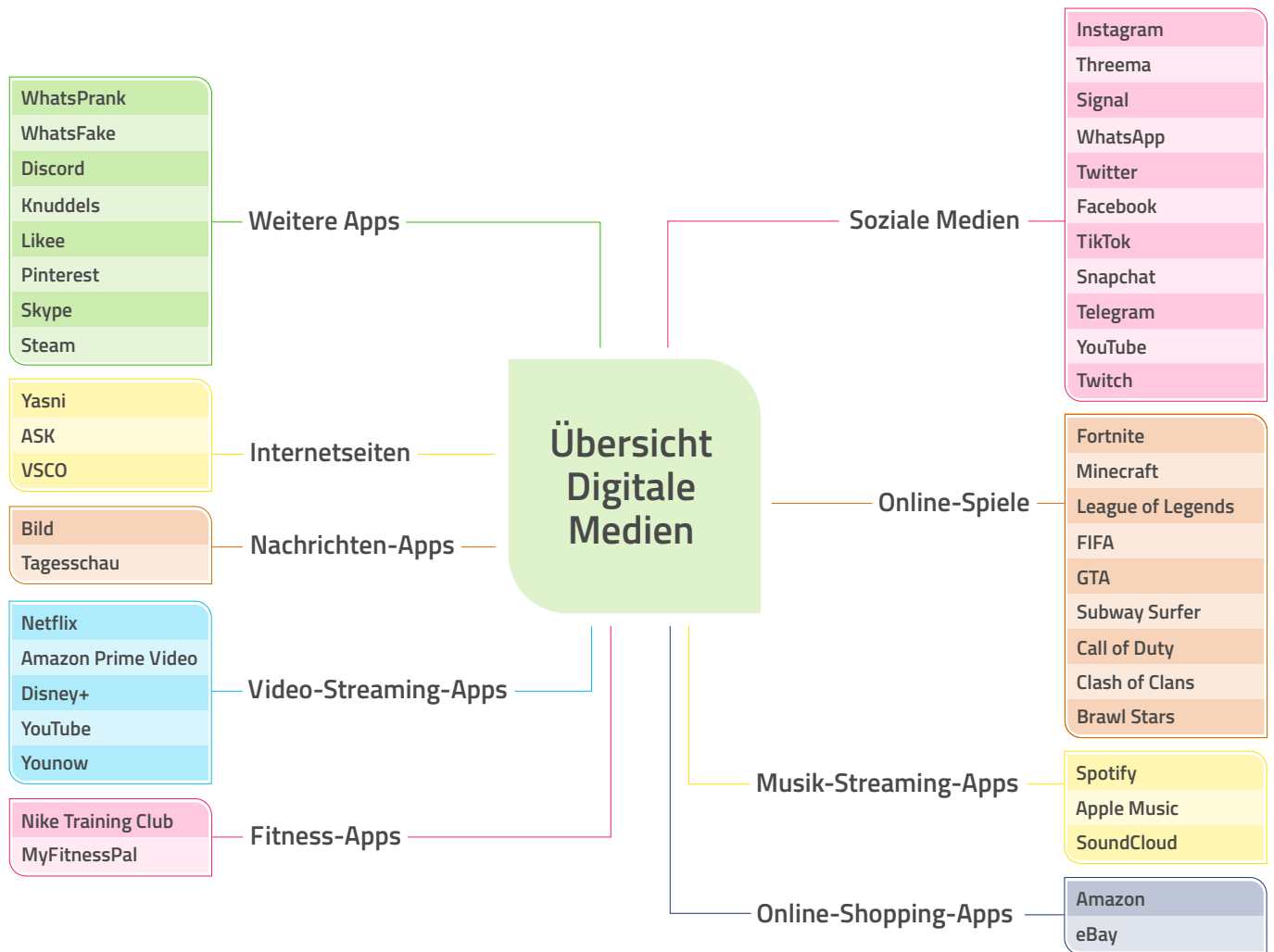
- **Ausgangspunkt:** Beginn des Szenarios mit einer konkreten Problemstellung, die durch die Täterin oder den Täter ausgelöst wird. Beispiel: Veröffentlichung eines Fotos oder Videos oder Ausgrenzung einer Schülerin oder eines Schülers aus dem Klassenchat.
- **Verbreitung:** Auftritt der Bystander und Zuschauerinnen und Zuschauer, während die Täterin oder der Täter weiterhin aktiv ist. Beispiel: Es kommen immer mehr Akteure hinzu, Fotos werden auf mehreren Plattformen geteilt o.ä.
- **Verstärkung:** Ab hier eskaliert die Situation. Täterin oder Täter und Bystander werden immer aktiver und es kommen meist noch unbekannte Akteure hinzu. Beispiel: ein Video auf Social Media geht viral.
- **Intensitätssteigerung:** Die Situation für die betroffene Person wird noch schlimmer. Entweder durch eine enorme Reichweite und Öffentlichkeit, private Nachrichten, weitere Fake News oder Ähnliches.
- **Eskalation:** Ab hier wird die Situation für die betroffene Person untragbar, z. B. durch Bedrohungen, Gewaltandrohungen und/oder Suizidgedanken etc.
- **Intervention:** Unterstützerinnen oder Unterstützer wie z. B. eine Lehrkraft, Freunde, Eltern oder Bystander und Mitläufer oder Mitläuferinnen oder die Polizei kommen der betroffenen Person zu Hilfe. Eine weitere Möglichkeit ist, dass die betroffene Person sich aktiv Hilfe holt. In einer gemeinsamen Reflexion erarbeitet die Klasse Möglichkeiten zur Intervention auf Basis des Rollenspiels.

Hinweis für die Lehrkraft: Mögliche Interventionen siehe Informationsbroschüre, S. 8



Erarbeitung 3 – Vorkommen von Cybermobbing

Lösungsvorschläge: Welche Apps und Online-Spiele kennst und nutzt du?



Vertiefung – Steckbrief

Lösungsvorschlag Arbeitsblatt 4 Steckbrief am Beispiel der App TikTok

Kurzbeschreibung: TikTok ist eine Social-Media-App, die es Benutzern ermöglicht, kurze Videos von sich selbst zu erstellen und mit anderen zu teilen. Die App verfügt über Musik- und Effektfunktionen, um kreative und unterhaltsame Videos zu erstellen.

Beliebt bei: Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Alter 13–30)

Mindestalter/Jugendschutz: Mindestalter 13 Jahre, Jugendschutzmaßnahmen wie altersgerechte Inhalte und Elternkontrolle verfügbar

Persönliche Informationen: Benutzername, E-Mail-Adresse, Telefonnummer, Geburtsdatum, Profilbild

Privatsphäre-Einstellungen: Private oder öffentliche Profile, Kontrolle über Follower, Kommentare und Direktnachrichten

Account löschen: In den Einstellungen unter „Konto verwalten“ kann der Account gelöscht werden

Kosten: Die App ist kostenlos, bietet aber In-App-Käufe für virtuelle Währung

Werbung: TikTok zeigt personalisierte Anzeigen basierend auf Benutzerinteressen und -verhalten

Sicherheit: Moderationsmaßnahmen, Melde- und Blockierungsfunktionen, Zwei-Faktor-Authentifizierung

Mögliche Gefahren: Cybermobbing, unangemessene Inhalte, Datenschutzbedenken, Online-Abhängigkeit

Datenschutz: Sammelt Daten wie Standort, IP-Adresse, Geräteinformationen und Benutzerverhalten. Daten können an Drittanbieter, Partner und Werbetreibende weitergegeben werden

Nutzungsregeln: Nutzungsbedingungen und Gemeinschaftsrichtlinien, die unangemessene Inhalte, Belästigung, Betrug und Urheberrechtsverletzungen verbieten



Pro/Contra-Liste Funktionen und Risiken:

Pro:

- Einfache Bedienung und kreativer Ausdruck
- Zugang zu einer großen Community und interessanten Inhalten
- Möglichkeit, neue Freundschaften und Follower aufzubauen

Contra:

- Risiko von Cybermobbing und unangemessenen Inhalten
 - Datenschutzbedenken und Sammlung persönlicher Informationen
 - Zeitaufwand und mögliche Suchtgefahren
 - Risiko, Urheberrechte zu verletzen oder gegen Nutzungsbedingungen zu verstoßen
-

Transfer 2: Einteilung in die Beispielstufen:

Was glaubt ihr, ist das Verhalten der Klassenkameraden angemessen?

Individuelle Antworten der Schülerinnen und Schüler

Lösungsvorschläge: Gemeinsame Einstufung in die Eskalationsstufen.

- **Ausgangspunkt:** Sarahs Klassenkamerad Max sieht das Video und findet es peinlich. Er macht einen Screenshot des Videos und teilt es in einer WhatsApp-Gruppe mit anderen Klassenkameraden.
- **Verbreitung:** Die Klassenkameraden in der Gruppe fangen an, über das Video zu lachen und teilen es mit noch mehr Schülerinnen und Schülern in der Schule.
- **Verstärkung:** Einige Schülerinnen und Schüler beginnen, bissige Kommentare unter Sarahs TikTok-Video zu schreiben und sie online zu beleidigen.
- **Intensitätssteigerung:** Max erstellt ein Remix-Video, in dem er Sarahs Tanzvideo auf TikTok parodiert und sie weiter verspottet. Andere Schülerinnen und Schüler teilen dieses Remix-Video und es verbreitet sich schnell.
- **Eskalation:** Sarah bekommt anonyme Drohungen von Schülerinnen und Schülern, die sie auffordern, aufzuhören, TikTok-Videos zu posten, oder sie würden sie noch mehr bloßstellen und belästigen.
- **Intervention und Diskussion:** Nachdem die Geschichte präsentiert wurde, können die Schülerinnen und Schüler gemeinsam diskutieren, wie man in einer solchen Situation handeln könnte. Die Lehrkraft kann Vorschläge machen, wie Sarah oder andere Schülerinnen und Schüler in dieser Situation Unterstützung suchen, das Mobbing melden oder versuchen können, die Situation zu entschärfen. **Hinweis:** Siehe Interventionsmöglichkeiten in der Informationsbroschüre

Folgende Schlagworte und Aspekte sollten in die Diskussion mit den Schülerinnen und Schülern einfließen:

- **Empathie:** Verständnis und Mitgefühl für die Betroffenen zeigen
 - **Unterstützung:** Hilfe anbieten und Betroffene ermutigen, sich an Vertrauenspersonen zu wenden
 - **Melden:** Cybermobbing-Vorfälle bei Lehrern, Eltern oder der Plattform selbst melden
 - **Beweissicherung:** Screenshots oder Aufzeichnungen von Mobbing-Handlungen sichern
 - **Nicht teilnehmen:** Sich nicht am Mobbing beteiligen und keine negativen Inhalte teilen
 - **Gegenrede:** Positives Verhalten fördern und sich gegen Mobbing aussprechen
 - **Privatsphäre:** Datenschutzeinstellungen überprüfen und persönliche Informationen schützen
 - **Kommunikation:** Offene Gespräche mit Lehrern, Eltern und Mitschülerinnen und Mitschülern über Cybermobbing führen
 - **Prävention:** Schulungen und Workshops zum Thema Cybermobbing durchführen
 - **Netzwerke:** Zusammenarbeit von Schule, Eltern und externen Experten fördern
-



Erarbeitung 4 – Arten von Cybermobbing

BEGRIFF	LÖSUNGEN ARBEITSBLATT 5A	LÖSUNGEN ARBEITSBLATT 5B
A. Betrug	7. Täuschen einer Person mit falschen Identitäten oder Informationen zum Zweck des finanziellen Gewinns	6. Ein Schüler erhält eine E-Mail von seiner Bank, in der er aufgefordert wird, seine Login-Daten zu aktualisieren, indem er auf einen Link klickt und seine persönlichen Daten eingibt. Die E-Mail ist jedoch gefälscht und führt zu einer betrügerischen Website.
B. Catfishing	8. Eine Methode des Online-Betrugs, bei der eine Person ein falsches Profil erstellt, um eine andere Person online zu täuschen oder zu betrügen	2. „Hallo Opa, hier ist Jan, dein Enkel. Ich hab mein Handy verloren, das hier ist meine neue Nummer, die alte kannst du löschen. Ich hab grad ein großes Problem und wollte dich fragen, ob du mir 100 € leihen kannst?“
C. Cybergrooming	12. Anbahnen sexueller Beziehungen mit minderjährigen Personen über das Internet	7. Horst-Detlef, ein älterer Mann, versucht über Social-Media-Plattformen, die 12-jährige Marie zu kontaktieren. Er gibt sich hierbei als 11-jähriger Pascal aus und fordert Fotos von Marie.
D. Cybermobbing	24. Eine Form des Mobbings, bei dem eine Person oder eine Gruppe von Personen im Internet absichtlich und wiederholt beleidigt, bedroht, belästigt oder diffamiert wird. Meist absichtliches Beleidigen und Bedrohen anderer im Internet über einen längeren Zeitraum. Dies kann z. B. über WhatsApp, YouTube oder Snapchat passieren.	14. Eine Gruppe von Personen namens "Die Trolle" beleidigt, bedroht und diffamiert eine Schülerin namens Anna über einen längeren Zeitraum auf WhatsApp.
E. Cybersexismus	4. Fortsetzung sexistischer Machtverhältnisse und geschlechtsspezifischer Diskriminierung im digitalen Raum	16. Max: „Ich finde, Frauen verdienen zu Recht weniger Geld im Job, schließlich gehören die in die Küche!“
F. Cyberstalking	3. Systematisches Verfolgen und Überwachen einer Person online. Wie Harassment, nur extremer und meist verbunden mit Drohungen	11. Bruno verfolgt Frank online, beobachtet seine Aktivitäten und kontaktiert ihn kontinuierlich, obwohl er keine Antwort erhält.
G. Cyberthread	13. Drohungen, sich selbst oder anderen physisch zu schaden	15. Chris droht damit, sich selbst physisch zu schaden, um Aufmerksamkeit zu erhalten.
H. DDoS-Angriff	17. Form des Cyberangriffs, bei dem ein Server oder eine Website mit massenhaften Anfragen oder Traffic überlastet wird, um den Zugriff darauf zu verhindern.	9. Ein Angreifer namens Max überlastet den Server einer Website mit massenhaften Anfragen und Traffic, um den Zugriff darauf zu verhindern.
I. Deepfake	20. Manipulierte multimediale Datei (z. B. Video, Audio oder Bild), bei der Gesichter oder Stimmen von Personen durch Künstliche Intelligenz verfälscht werden. Ziel von Deepfakes kann es sein, Personen in eine Situation zu bringen, die für sie unangenehm oder schädlich sein kann.	24. Foto Putin



BEGRIFF	LÖSUNGEN ARBEITSBLATT 5A	LÖSUNGEN ARBEITSBLATT 5B
J. Denigration/ Denunziation	22. Versenden/Posten von oftmals falschen, beleidigenden Aussagen über eine bestimmte Person an andere bzw. innerhalb einer (zumeist begrenzten) Öffentlichkeit mit dem Ziel, diese Person zu verunglimpfen	17. Nina verbreitet falsche und beleidigende Aussagen über ihre Ex-Freundin Mia in einer begrenzten Öffentlichkeit, um sie zu verunglimpfen.
K. Doxxing	15. Veröffentlichen privater Informationen wie Adresse, Telefonnummer usw. ohne Zustimmung	5. Markus veröffentlicht die persönlichen Daten wie Name, Telefonnummer und Adresse von Petra online, um sie zu belästigen oder zu bedrohen.
L. Exclusion/ Ausgrenzung	9. Ausschließen einer Person aus einer Online-Community oder Gruppe	22. Lisa Marie wird aus der Klassen-Whatsapp-Gruppe ausgeschlossen, weil der Großteil der Klasse sie nicht leiden kann.
M. Flaming/Framing	14. Absichtliches und wiederholtes Schicken von beleidigenden oder provokativen Nachrichten in einem Online-Forum, einer Chatgruppe oder sozialen Medien. Beschimpfungen oder üble Nachrede, gekennzeichnet durch rohe oder vulgäre Sprache	4. Max schickt Rebecca immer wieder WhatsApp-Nachrichten, in denen er sie als „dumm“, „hässlich“ und „unterbelichtet“ bezeichnet und dass, wenn sie morgen zur Schule kommt, sie sich auf Schläge einstellen kann.
N. Frapping	16. Jemand meldet sich auf den Sozialen Netzwerken einer anderen Person an und veröffentlicht unter deren Namen gefälschte Posts.	13. Tom gibt sich als der YouTuber Tim aus, indem er ein gefälschtes Profil erstellt und in Tims Namen Handlungen durchführt, die dem Ruf von Tim schaden.
O. Happy Slapping	6. Filmen von Angriffen auf andere Personen und das Verbreiten der Aufnahmen online	23. Eine Gruppe von Jugendlichen aus der 6a greift Basti an und filmt, wie er verprügelt wird. Das Video wird dann online geteilt, um es anderen zu zeigen und sich darüber lustig zu machen.
P. Harassment/ Belästigung	1. Wiederholtes Belästigen oder Bedrohen einer Person online	1. „Über Ihren geistigen Horizont braucht man nicht zu sprechen. Hierbei kann es sich leider nur um die Kanalisation Ihrer Kleinstadt handeln. Und da ist es immer dunkel, genau wie in Ihrem Oberstübchen.“
Q. Hassrede/ Hatespeech	19. Beleidigende oder diskriminierende Sprache, die sich gegen eine Person oder Gruppe von Personen richtet	18. Uwe „Diese sch#*? Flüchtlinge nehmen uns Deutschen die Jobs weg! Leute passt gut auf und lasst euch das nicht gefallen!!1!“
R. Impersonation/ Identitätsdiebstahl	5. Sich als eine andere Person ausgeben, entweder über ein gefälschtes Profil oder über das Hacken eines Profils. Im Namen der anderen Person können Handlungen durchgeführt werden, die dem Ruf der Zielperson schaden.	19. Ben meldet sich auf dem Facebook-Profil seiner Freundin Marie an und veröffentlicht unter ihrem Namen gefälschte Posts.



BEGRIFF	LÖSUNGEN ARBEITSBLATT 5A	LÖSUNGEN ARBEITSBLATT 5B
S. Phishing	25. Versand gefälschter E-Mails, die Menschen dazu verleiten sollen, auf einen Betrug hereinzufallen. Phishing-Mails zielen häufig darauf ab, dass die Nutzer Finanzinformationen, Zugangsdaten oder andere sensible Daten preisgeben.	8. Jemand hat eine gefälschte Website erstellt, um persönliche Daten von Menschen zu sammeln und dann ihr Geld zu stehlen.
T. Photoshopping	11. Unerlaubtes Bearbeiten und Verändern von Fotos zum Zweck des Mobbings	25. Foto Mädchen
U. Sexting	21. Versenden von erotischen oder sexuellen Inhalten (Bilder, Videos, Nachrichten) über digitale Medien wie z. B. Smartphone, Computer oder soziale Netzwerke	21. Julia und Tim tauschen über WhatsApp erotische Bilder und Nachrichten aus. Diese Inhalte wurden von Tim weitergeleitet, was für Julia sehr unangenehm und peinlich ist.
V. Swatting	18. Gefährliche Form des Telefonstreicks, bei dem ein Notruf getätigt wird, um ein Sondereinsatzkommando (SWAT) zu einem bestimmten Ort zu schicken, um eine vermeintliche Gefahr zu beseitigen. Wird aktuell meist bei bekannten Streamern im Livestream genutzt	12. Ein Unbekannter gibt über den Notruf vor, dass es in der Wohnung des Streamers Alex zu einer Geiselnahme gekommen sei, um ein Sondereinsatzkommando (SWAT) zu ihm zu schicken.
W. Trolling	23. Das Verhalten einer Person, die absichtlich provokante oder kontroverse Beiträge in einem Online-Forum oder sozialen Netzwerk postet, um eine emotionale Reaktion von anderen zu provozieren	20. Paul postet absichtlich provokante und kontroverse Beiträge in einem Online-Forum, um eine emotionale Reaktion von anderen zu provozieren.
X. Verleumdung	2. Verbreiten falscher und beleidigender Informationen über eine Person	3. Ronaldo wurde für die kommende Fußballsaison für den FC Hoffenheim verpflichtet!
Y. Verrat	10. Veröffentlichen vertraulicher Informationen oder Geheimnisse einer Person	10. Luise hat Sophie von ihrem heimlichen Schwarm für Ali erzählt. Nach einem Streit der beiden hat Sophie diese Info in den Klassenchat geschrieben.

Erarbeitung 5: Straftaten

Cybermobbing kann rechtliche Folgen haben. In vielen Fällen ist es ratsam, das Cybermobbing zu ignorieren, zu melden oder zu blockieren. Wenn jedoch jemand online beleidigt, bedroht oder auf andere Weise belästigt wird, kann es sich um eine Straftat handeln, die zur Anzeige gebracht werden kann.

Hinweis: Weitere Informationen zu den rechtlichen Grundlagen in der Informationsbroschüre

Lösungen zu Arbeitsblatt 6 Aufgabe 1:

- Ja, dies kann als Beleidigung und Bedrohung nach dem Strafrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als Verletzung des Persönlichkeitsrechts nach dem Zivilrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als Verletzung des Anti-Diskriminierungsrechts nach dem Strafrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als Verletzung des Datenschutzes oder des Persönlichkeitsrechts nach dem Strafrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als Computerbetrug oder Datendiebstahl nach dem Strafrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als Cyberstalking nach dem Strafrecht verfolgt werden.



- Ja, dies kann als Beleidigung nach dem Strafrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als sexueller Missbrauch oder Kinderpornografie nach dem Strafrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als Verbreitung von Gewaltdarstellungen oder Beleidigung nach dem Strafrecht verfolgt werden.
- Ja, dies kann als Verletzung des Datenschutzes oder des Persönlichkeitsrechts nach dem Strafrecht verfolgt werden.

Lösungen zu Arbeitsblatt 6 Aufgabe 2:

- Es handelt sich um eine Verletzung des Persönlichkeitsrechts, die zur Anzeige gebracht werden kann.
- Es handelt sich um eine Verletzung des Anti-Diskriminierungsrechts, die zur Anzeige gebracht werden kann.
- Es handelt sich um Cyberstalking, das als Straftat nach dem Strafgesetzbuch geahndet wird.
- Dies kann als Identitätsdiebstahl und Verleumdung angesehen werden.
- Solange es sich nicht um falsche Behauptungen oder Beleidigungen handelt, ist dies keine Straftat, sondern fällt unter die Meinungsfreiheit.
- Wenn diese Behauptungen unwahr sind und den Ruf der Mitschülerin oder des Mitschülers schädigen, kann dies als Verleumdung und Rufschädigung angesehen werden.
- Solange diese Nachricht nicht öffentlich gemacht wird, fällt sie nicht unter das Cybermobbing.
- Dies kann als Bedrohung und Nötigung angesehen werden.

Praxisphase – Präventive Maßnahmen

Phase 1

Welche Maßnahmen können gegen Cybermobbing wirken? Mögliche Antworten der Schülerinnen und Schüler:

- **Bildung und Aufklärung:** Schulen und Lehrkräfte können Workshops und Informationsveranstaltungen zum Thema Cybermobbing anbieten. Schülerinnen und Schüler können in Sozialkompetenz- und Medienkompetenz-Trainings geschult werden.
- **Klassenregeln:** Schulen können Klassenregeln einführen, die den Umgang miteinander regeln und das respektvolle Verhalten fördern.
- **Kommunikation und Unterstützung:** Unterstützung von Freunden, Familie, Lehrern oder anderen suchen, die helfen können, wenn man von Cybermobbing betroffen ist. Schulen können eine Anlaufstelle oder einen Ansprechpartner für betroffene Schülerinnen und Schüler bereitstellen.
- **Regeln und Richtlinien:** Schulen und Lehrkräfte können klare Regeln und Richtlinien für den Umgang mit Cybermobbing aufstellen. Eltern können Regeln für die Nutzung von Technologie und sozialen Medien zu Hause festlegen.
- **Online-Verhaltensrichtlinien:** Lesen und befolgen der Online-Verhaltensrichtlinien, die von sozialen Netzwerken und anderen Online-Plattformen bereitgestellt werden, um die eigene Sicherheit zu gewährleisten.
- **Technologien und Tools:** Einsatz von Monitoring-Software oder Filtern, um unangemessene Inhalte zu blockieren. Nutzung von sicheren und altersgerechten Plattformen für Online-Aktivitäten
- **Privatsphäre und Sicherheit:** Schulung von Schülerinnen und Schüler und Eltern über Datenschutz und sichere Nutzung von sozialen Medien. Verwendung von sicheren Passwörtern und Privatsphäre-Einstellungen auf allen Online-Konten.
- **Peer-to-Peer-Unterstützung:** Schaffung von Peer-Unterstützungsgruppen oder Buddy-Systemen, um Schülerinnen und Schülern zu helfen, die von Cybermobbing betroffen sind. Förderung von Empathie und gegenseitigem Respekt unter den Schülerinnen und Schülern
- **Zusammenarbeit zwischen Schule, Eltern und Plattformbetreibern:** Gemeinsame Präventionsmaßnahmen und Informationsaustausch zwischen den beteiligten Parteien. Melden von Cybermobbing-Fällen an die Betreiber von Online-Plattformen und gegebenenfalls an die zuständigen Behörden
- **Melden und Dokumentieren:** Cybermobbingfälle melden und Beweise sammeln (Texte, Screenshots etc. sicherstellen)

Phase 2

Beispielideen für Maßnahmen, um Cybermobbing im Setting Schule zu verhindern:

- Sensibilisierungskampagnen
- Klassenprojekte



- Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner in der Schule
- Elternarbeit
- Mentorenprogramm
- Präventionsmaßnahmen im Unterricht integrieren
- Initiativen von Schülerinnen und Schülern
- Förderung von Teamarbeit und Zusammenhalt
- Monitoring und Evaluation
- Zusammenarbeit mit externen Expertinnen und Experten wie z. B. dem Bündnis gegen Cybermobbing mit dem Präventionsprogramm „Wir alle gegen Cybermobbing“.

Phase 3

Beispielideen für Regeln im Umgang mit Cybermobbing:

- Triff dich niemals allein mit Menschen
- Verhalte dich fair und respektvoll im Internet
- Gib nie deine persönlichen Daten (Name, Adresse, Telefonnummer, Fotos oder Passwörter) im Internet weiter
- Sei misstrauisch gegenüber Behauptungen, die du im Netz findest
- Angebote im Internet, die toll und kostenlos ausschauen, können richtig viel Geld kosten
- Öffne nie E-Mails und Anhänge, wenn du nicht weißt, von wem sie stammen oder welchen Inhalt sie haben
- Kostenloses Herunterladen von Musik und Filmen ist oft nicht erlaubt
- Wenn du also Fotos oder Videos, auf denen andere Menschen zu sehen sind, in Online-Communities oder auf Videoportalen veröffentlichen willst, frage sie vorher, ob du das darfst
- Wenn dir beim Surfen etwas komisch vorkommt, dann sprich bitte unbedingt mit einem Erwachsenen
- Ich nutze nur Nicknames und gebe nie Name, Alter, Wohnort und Schule bekannt
- Ich lade mir Apps und Spiele nur nach Rücksprache mit meinen Eltern runter und richte sie mit ihnen ein
- Ich sage sofort einem Erwachsenen Bescheid, wenn mir etwas Komisches passiert
- Ich blockiere sofort Personen, die mich beleidigen oder belästigen
- Ich nehme keine Anfragen von Fremden in sozialen Netzwerken an
- Ich tausche keine Fotos von mir und informiere direkt meine Eltern
- Ich beleidige niemanden in Chats oder in Spielen
- Ich leite Kettenbriefe nicht weiter, weil das verboten ist
- Ich wende mich an meine Eltern, wenn ich auf komische Fotos oder Videos stoße
- Ich erstelle keine Nacktfotos von mir, Nacktfotos zu verschicken ist verboten
- Ich teile niemals meinen Standort bei TikTok, Snapchat, Instagram und anderen Apps
- Ich darf keine Fotos und Videos von anderen posten, ohne sie vorher gefragt zu haben
- Ich sichere mein Handy mit meinem Fingerabdruck oder einem Code, den nur meine Eltern kennen
- Wenn mir jemand sagt, dass "das unser kleines Geheimnis ist" oder etwas "nur unter uns bleiben" soll, erzähle ich es meinen Eltern



Arbeitsblatt 1

Umgang mit Cybermobbing



© seventyfourimages - elements.envato.com



Fragebogen

Kreuze jeweils eine Antwortmöglichkeit an und rechne am Ende deine Gesamtpunktzahl zusammen

- Wie viele Stunden am Tag nutzt du soziale Medien?
0–2 Stunden – 3 Punkte
2–4 Stunden – 6 Punkte
4–6 Stunden – 9 Punkte
Mehr als 6 Stunden – 12 Punkte

- Hast du schon einmal von Cybermobbing gehört?
Ja – 3 Punkte
Nein – 0 Punkte

- Würdest du jemanden, den du nur online kennst, treffen?
Ja – 3 Punkte
Nein – 0 Punkte

- Würdest du einer Freundin oder einem Freund helfen, wenn diese oder dieser von Cybermobbing betroffen ist?
Ja – 6 Punkte
Nein – 3 Punkte

- Wie gehst du mit unhöflichen Kommentaren im Internet um?
Ich ignoriere sie – 3 Punkte
Ich antworte höflich – 6 Punkte
Ich antworte unhöflich – 0 Punkte

- Würdest du jemanden online beschimpfen oder beleidigen?
Ja – 0 Punkte
Nein – 6 Punkte

- Veröffentlichst du Informationen über dich oder deine Freundinnen und Freunde im Internet?
Ja – 3 Punkte
Nein – 6 Punkte

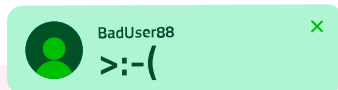
- Hast du schon einmal ein Foto oder ein Video von jemandem ohne dessen Einverständnis online veröffentlicht?
Ja – 0 Punkte
Nein – 6 Punkte

- Hast du schon einmal einen Online-Streit mit jemandem gehabt?
Ja – 3 Punkte
Nein – 6 Punkte

- Würdest du deiner Lehrkraft oder einer anderen vertrauenswürdigen Person berichten, wenn du Mobbingziel von Cybermobbing wirst?
Ja – 9 Punkte
Nein – 3 Punkte

Rollentypen

Ordne die Rollentypen den passenden Bildern und Chatnachrichten zu.



Marie ist in der 6. Klasse und wird seit einiger Zeit von einigen Klassenkameraden in einer Chatgruppe gemobbt. Sie bekommt immer wieder gemeine Nachrichten und beleidigende Sprüche geschickt. Sie fühlt sich schlecht und weiß nicht, was sie tun soll.



HA HA

BadGuy99:
„Ja ey, du bist so dumm, keiner mag dich und alle lachen über dich! Komm am besten nie wieder in die Schule!“

&?#!*

KrasserTyp007:
„Stimmt, du bist echt total der Looser, niemand kann dich leiden!“

ZIEL – BETROFFENE/R

MITLÄUFER/IN – UNTERSTÜTZER/IN

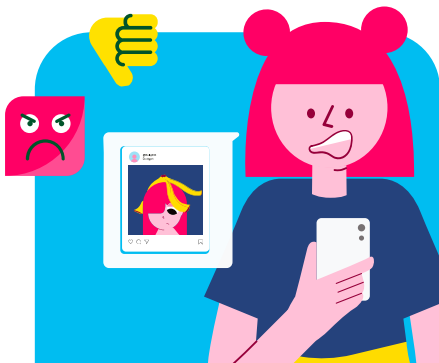
ZUSCHAUER/IN – BYSTANDER

TÄTER/IN

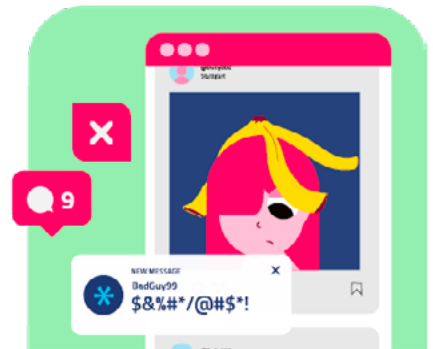
HELFER/IN



„Ich verstehe total, dass das schwer für dich ist und dir das wehtut, was andere über dich im Internet schreiben. Das ist auch echt gemein! Du kannst die doofen Kommentare löschen und die User blockieren, dann hört der Stress auf. Und du weißt, ich bin immer für dich da! Hab dich lieb!“



„Hast du gesehen, Anna hat voll das peinliche Foto von Julia ins Internet gestellt und dazu ein paar echt gemeine Kommentare geschrieben.“



„Hey, ich habe gerade ein Foto von dir gepostet und jeder lacht sich darüber kaputt! Das ist echt total lustig! Alle anderen finden das auch. Du bist einfach ein seltsamer Freak und verdienst es, ausgelacht zu werden! Das bleibt jetzt für immer online und jeder wird es sehen, du Opfer! XD. Vielleicht solltest du einfach lernen, dich besser anzupassen und normaler zu sein, dann würde das nicht passieren.“



Deine Gruppe beantwortet die Fragen aus Perspektive der Täterin oder des Täters, der Mitläuferin oder des Mitläufers oder der Zuschauerinnen und Zuschauer.* Beantworte die Frage, die auf dem Blatt zu dir zeigt. Es wird dabei nicht gesprochen! Auf ein Zeichen der Lehrkraft wird das Blatt um 90 Grad gedreht. Du liest die Notiz(en), die schon im Feld steht/steht und fügst solange eine eigene Idee hinzu, bis jeder mindestens einmal in jedes Feld geschrieben hat. Danach könnt ihr in der Gruppe Unklarheiten klären und gemeinsam die Folgen im Mittelfeld ausfüllen. Danach stellt ihr eure Ergebnisse der Klassengemeinschaft vor.



* Hinweis: Deine Gruppe ist nur einer Rolle zugeteilt und muss nur für die jeweilige Rolle die Fragen beantworten.



Rollenspiel

🕒 Vorbereitungszeit 10–15 min

Überlegt euch, wer welche Rolle einnimmt und macht euch Gedanken zu euren Rollen. Welche Worte, Emotionen und Gefühle sollen diese Personen verkörpern? Notiere dir unten im Notizfeld Stichpunkte, um beim Rollenspiel so frei wie möglich sprechen zu können



Person 1 TÄTERIN/TÄTER

- **Person A** erstellt einen „Hassgruppenchat“ gegen den Klassenkameraden **Person B**. Die **Person A** lädt alle Klassenkameraden zum Beitritt in diese Gruppe ein, außer **Person B**. **Person B** ist kein Mitglied dieser Gruppe.
- Initiiert durch **Person A** ziehen in dieser Gruppe die Schulkameraden gemeinsam über **Person B** her, verbreiten Gerüchte und Beleidigungen.
- **Ursache:** Neid, Unzufriedenheit, Langeweile oder Frustration
- **Motive:** Machtgefühl, Anerkennung von anderen, Rache oder das Bedürfnis, sich überlegen zu fühlen
- **Bedürfnisse:** Aufmerksamkeit, Bestätigung, Kontrolle oder Ablenkung von eigenen Problemen



Person 3 und 4 ZUSCHAUERINNEN/ZUSCHAUER

- Diese Personen schauen zwar nur zu und sind stille Mitleser, aber unternehmen nichts gegen die „Hassgruppe“.
- **Ursachen:** Angst, Unwissenheit, Unsicherheit oder das Gefühl, dass es nicht ihre Angelegenheit ist
- **Motive:** Vermeidung von Konflikten, Unsicherheit über den richtigen Handlungsweg oder das Bedürfnis, sich aus der Situation herauszuhalten
- **Bedürfnisse:** Sicherheit, Harmonie, Klarheit oder das Bedürfnis nach Orientierung und Führung



Person 2 und 3 UNTERSTÜTZERINNEN/UNTERSTÜTZER

- Diese Klassenkameraden haben Angst, dass sie selbst zur betroffenen Person werden und es auch eine „Hassgruppe“ über sie gibt. Daher unterstützen sie **Person A** aktiv mit dem Mobbing gegen **Person B**, nur um nicht selbst „Betroffene oder Betroffener“ zu werden.
- Sie teilen weitere Gerüchte und Informationen über die **Person A**, auch in anderen Social Media Apps, und intensivieren das Mobbing.
- **Ursachen:** Gruppendruck, Angst vor Ablehnung oder selbst, zum Betroffenen zu werden.
- **Motive:** Zugehörigkeitsgefühl, Anerkennung von anderen oder das Bedürfnis, sich in die Gruppe einzufügen
- **Bedürfnisse:** Sicherheit, Bestätigung, soziale Akzeptanz oder Vermeidung von Konflikten



Notizfeld:



Erstellung eines Steckbriefs zu einer App

Suche dir eine App aus und beschreibe diese.



- Kurzbeschreibung

- Beliebt bei

- Mindestalter/Jugendschutz

- Persönliche Informationen

- Privatsphäre-Einstellungen

- Account löschen

- Kosten

- Werbung

- Sicherheit

- Mögliche Gefahren

OPTIONAL

Datenschutz (welche Daten werden gesammelt, wo gespeichert und ggf. weitergegeben?)



Nutzungsregeln (Gibt es konkrete Nutzungsregeln, die vom Anbieter vorgeschrieben sind?)

Pro/Contra Liste zu Funktionen und Risiken (Nutzen und Risiken für den User)



Hier hast du die Möglichkeit, weitere Inhalte und wichtige Informationen zur App zu ergänzen:



Arten von Cybermobbing

- A. Betrug** **B. Catfishing** **C. Cybergrooming** **D. Cybermobbing** **E. Cybersexismus** **F. Cyberstalking**
- G. Cyberthread** **H. DDos-Angriff** **I. Deepfake** **J. Denigration/Denunziation** **K. Doxxing**
- L. Exclusion/Ausgrenzung** **M. Flaming/Framing** **N. Frapping** **O. Happy Slapping** **P. Harassment/Belästigung**
- Q. Hassrede/Hatespeech** **R. Impersonation/Identitätsdiebstahl** **S. Phishing** **T. Photoshopping**
- U. Sexting** **V. Swatting** **W. Trolling** **X. Verleumdung** **Y. Verrat**

- | | |
|---|--|
| <p>1. Wiederholtes Belästigen oder Bedrohen einer Person online —</p> <p>2. Verbreiten falscher und beleidigender Informationen über eine Person —</p> <p>3. Leerzeichen fehlt Systematisches Verfolgen und Überwachen einer Person online. Wie Harassment, nur extremer und meist verbunden mit Drohungen —</p> <p>4. Fortsetzung sexistischer Machtverhältnisse und geschlechtsspezifischer Diskriminierung im digitalen Raum —</p> <p>5. Sich als eine andere Person ausgeben, entweder über ein gefälschtes Profil oder über das Hacken eines Profils. Im Namen der anderen Person können Handlungen durchgeführt werden, die dem Ruf der Zielperson schaden. —</p> <p>6. Filmen von Angriffen auf andere Personen und das Verbreiten der Aufnahmen online —</p> <p>7. Täuschen einer Person mit falschen Identitäten oder Informationen zum Zweck des finanziellen Gewinns —</p> <p>8. Eine Methode des Online-Betrugs, bei der eine Person ein falsches Profil erstellt, um eine andere Person online zu täuschen oder zu betrügen —</p> <p>9. Ausschließen einer Person aus einer Online-Community oder Gruppe —</p> <p>10. Veröffentlichen vertraulicher Informationen oder Geheimnisse einer Person —</p> <p>11. Unerlaubtes Bearbeiten und Verändern von Fotos zum Zweck des Mobbings —</p> <p>12. Anbahnen sexueller Beziehungen mit minderjährigen Personen über das Internet —</p> <p>13. Drohungen, sich selbst oder anderen physisch zu schaden —</p> <p>14. Absichtliches und wiederholtes Schicken von beleidigenden oder provokativen Nachrichten in einem Online-Forum, einer Chatgruppe oder sozialen Medien. Beschimpfungen oder üble Nachrede, gekennzeichnet durch rohe oder vulgäre Sprache —</p> <p>15. Veröffentlichen privater Informationen wie Adresse, Telefonnummer usw. ohne Zustimmung —</p> | <p>16. Jemand meldet sich auf den Sozialen Netzwerken einer anderen Person an und veröffentlicht unter deren Namen gefälschte Posts. —</p> <p>17. Website mit massenhaften Anfragen oder Traffic überlastet wird, um den Zugriff darauf zu verhindern —</p> <p>18. Gefährliche Form des Telefonstreichs, bei dem ein Notruf getätigt wird, um ein Sondereinsatzkommando (SWAT) zu einem bestimmten Ort zu schicken, um eine vermeintliche Gefahr zu beseitigen. Wird aktuell meist bei bekannten Streamern im Livestream genutzt —</p> <p>19. Beleidigende oder diskriminierende Sprache, die sich gegen eine Person oder Gruppe von Personen richtet —</p> <p>20. Manipulierte multimediale Datei (z. B. Video, Audio oder Bild), bei der Gesichter oder Stimmen von Personen durch Künstliche Intelligenz verfälscht werden. Ziel von Deepfakes kann es sein, Personen in eine Situation zu bringen, die für sie unangenehm oder schädlich sein kann. —</p> <p>21. Versenden von erotischen oder sexuellen Inhalten (Bilder, Videos, Nachrichten) über digitale Medien wie z. B. Smartphone, Computer oder soziale Netzwerke —</p> <p>22. Versenden/Posten von oftmals falschen, beleidigenden Aussagen über eine bestimmte Person an andere bzw. innerhalb einer (zumeist begrenzten) Öffentlichkeit mit dem Ziel, diese Person zu verunglimpfen. —</p> <p>23. Das Verhalten einer Person, die absichtlich provokante oder kontroverse Beiträge in einem Online-Forum oder sozialen Netzwerk postet, um eine emotionale Reaktion von anderen zu provozieren —</p> <p>24. Eine Form des Mobbings, bei dem eine Person oder eine Gruppe von Personen im Internet absichtlich und wiederholt beleidigt, bedroht, belästigt oder diffamiert wird. Meist absichtliches Beleidigen und Bedrohen anderer im Internet über einen längeren Zeitraum. Dies kann z. B. über WhatsApp, YouTube oder Snapchat passieren. —</p> <p>25. Versand gefälschter E-Mails, die Menschen dazu verleiten sollen, auf einen Betrug hereinzufallen. Phishing-Mails zielen häufig darauf ab, dass die Nutzer Finanzinformationen, Zugangsdaten oder andere sensible Daten preisgeben. —</p> |
|---|--|



Arten von Cybermobbing

- A. Betrug
- B. Catfishing
- C. Cybergrooming
- D. Cybermobbing
- E. Cybersexismus
- F. Cyberstalking
- G. Cyberthread
- H. DDoS-Angriff
- I. Deepfake
- J. Denigration/Denunziation
- K. Doxing
- L. Exclusion/Ausgrenzung
- M. Flaming/Framing
- N. Frapping
- O. Happy Slapping
- P. Harassment/Belästigung
- Q. Hassrede/Hatespeech
- R. Impersonation/Identitätsdiebstahl
- S. Phishing
- T. Photoshopping
- U. Sexting
- V. Swatting
- W. Trolling
- X. Verleumdung
- Y. Verrat

1. „Über Ihren geistigen Horizont braucht man nicht zu sprechen. Hierbei kann es sich leider nur um die Kanalisation Ihrer Kleinstadt handeln. Und da ist es immer dunkel, genau wie in Ihrem Oberstübchen.“ _____
2. „Hallo Opa, hier ist Jan, dein Enkel. Ich hab mein Handy verloren, das hier ist meine neue Nummer, die alte kannst du löschen. Ich hab grad ein großes Problem und wollte dich fragen, ob du mir 100 € leihen kannst?“ _____
3. Ronaldo wurde für die kommende Fußballsaison für den FC Hoffenheim verpflichtet! _____
4. Max schickt Rebecca immer wieder WhatsApp-Nachrichten, in denen er sie als „dumm“, „hässlich“ und „unterbelichtet“ bezeichnet und dass, wenn sie morgen zur Schule kommt, sie sich auf Schläge einstellen kann. _____
5. Markus veröffentlicht die persönlichen Daten wie Name, Telefonnummer und Adresse von Petra online, um sie zu belästigen oder zu bedrohen. _____
6. Ein Schüler erhält eine E-Mail von seiner Bank, in der er aufgefordert wird, seine Login-Daten zu aktualisieren, indem er auf einen Link klickt und seine persönlichen Daten eingibt. Die E-Mail ist jedoch gefälscht und führt zu einer betrügerischen Website. _____
7. Horst-Detlef, ein älterer Mann, versucht über Social-Media-Plattformen, die 12-jährige Marie zu kontaktieren. Er gibt sich hierbei als 11-jähriger Pascal aus und fordert Fotos von Marie. _____
8. Jemand hat eine gefälschte Website erstellt, um persönliche Daten von Menschen zu sammeln und dann ihr Geld zu stehlen. _____
9. Ein Angreifer namens Max überlastet den Server einer Website mit massenhaften Anfragen und Traffic, um den Zugriff darauf zu verhindern. _____
10. Luise hat Sophie von ihrem heimlichen Schwarm für Ali erzählt. Nach einem Streit der beiden hat Sophie diese Info in den Klassenchat geschrieben. _____
11. Bruno verfolgt Frank online, beobachtet seine Aktivitäten und kontaktiert ihn kontinuierlich, obwohl er keine Antwort erhält. _____
12. Ein Unbekannter gibt über den Notruf vor, dass es in der Wohnung des Streamers Alex zu einer Geiselnahme gekommen sei, um ein Sondereinsatzkommando (SWAT) zu ihm zu schicken. _____
13. Tom gibt sich als der YouTuber Tim aus, indem er ein gefälschtes Profil erstellt und in Tims Namen Handlungen durchführt, die dem Ruf von Tim schaden. _____
14. Eine Gruppe von Personen namens „Die Trolle“ beleidigt, bedroht und diffamiert eine Schülerin namens Anna über einen längeren Zeitraum auf WhatsApp. _____
15. Chris droht damit, sich selbst physisch zu schaden, um Aufmerksamkeit zu erhalten. _____
16. Max: „Ich finde, Frauen verdienen zu Recht weniger Geld im Job, schließlich gehören die in die Küche!“ _____
17. Nina verbreitet falsche und beleidigende Aussagen über ihre Ex-Freundin Mia in einer begrenzten Öffentlichkeit, um sie zu verunglimpfen. _____
18. Uwe „Diese sch#*? Flüchtlinge nehmen uns Deutschen die Jobs weg! Leute passt gut auf und lasst euch das nicht gefallen!!1!“ _____
19. Ben meldet sich auf dem Facebook-Profil seiner Freundin Marie an und veröffentlicht unter ihrem Namen gefälschte Posts. _____
20. Paul postet absichtlich provokante und kontroverse Beiträge in einem Online-Forum, um eine emotionale Reaktion von anderen zu provozieren. _____
21. Julia und Tim tauschen über WhatsApp erotische Bilder und Nachrichten aus. Diese Inhalte wurden von Tim weitergeleitet, was für Julia sehr unangenehm und peinlich ist. _____
22. Lisa Marie wird aus der Klassen-Whatsapp-Gruppe ausgeschlossen, weil der Großteil der Klasse sie nicht leiden kann. _____
23. Eine Gruppe von Jugendlichen aus der 6a greift Basti an und filmt, wie er verprügelt wird. Das Video wird dann online geteilt, um es anderen zu zeigen und sich darüber lustig zu machen. _____
24. _____
25. _____



© Kremlin.ru



© valeriygoncharukphotoelements.envato.com



Handelt es sich bei diesen Fallbeispielen um eine Straftat? Wenn ja, bitte ankreuzen.

Ein Schüler wird in einer Online-Gruppe von Mitschülerinnen und Mitschülern beleidigt und bedroht, weil er eine andere politische Meinung hat.

Eine Schülerin wird in einem Chat von ihren Freundinnen und Freunden falsch beschuldigt, eine Diebin zu sein, obwohl sie unschuldig ist.

Ein Schüler wird auf einer Social-Media-Plattform aufgrund seiner ethnischen Herkunft von anderen Nutzern gemobbt und diskriminiert.

Eine Schülerin wird von einem ehemaligen Freund bloßgestellt, indem er peinliche Fotos von ihr auf einer Website veröffentlicht.

Ein Schüler hackt das Online-Konto eines Mitschülers und ändert seine Noten in einem Schulsystem.

Eine Schülerin wird von einem ehemaligen Partner systematisch im Internet verfolgt und belästigt.

Ein Schüler beleidigt einen anderen Schüler über Instant Messaging.

Ein Erwachsener gibt sich online als Jugendlicher aus, um mit einem Minderjährigen sexuelle Handlungen auszuführen.

Ein Schüler filmt eine Gewalttat gegen einen anderen Schüler und lädt das Video auf Social-Media-Plattformen hoch.

Ein Schüler veröffentlicht die privaten Adress- und Kontaktdaten eines Mitschülers auf einer Website.

Handelt es sich hierbei um eine Straftat, welche angezeigt werden sollte? Wenn ja, bitte ankreuzen. Vielleicht weißt du sogar, um welche Straftat es sich handelt. Dann notiere diese auf der freien Zeile.

Fall 1: Ein Schüler hat ein peinliches Foto von einer anderen Schülerin gemacht und es auf Instagram veröffentlicht. Der betroffene Schüler wird online von anderen Schülerinnen und Schülern gemobbt und beleidigt.

Fall 2: Ein Schüler wird in einer Online-Community von anderen Schülerinnen und Schülern aufgrund seiner sexuellen Orientierung diskriminiert und beleidigt.

Fall 3: Ein Schüler wird von einem anderen Schüler systematisch online verfolgt und belästigt, obwohl er ihn mehrmals gebeten hat, dies zu unterlassen.

Fall 4: Eine Schülerin erstellt ein gefälschtes Instagram-Profil von einer Mitschülerin und teilt peinliche Fotos und beleidigende Kommentare über sie.

Fall 5: Eine Schülerin postet ein Bild seines Lehrers auf Snapchat mit dem Kommentar "Langweiligster Unterricht aller Zeiten".

Fall 6: Eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern verbreitet über soziale Medien Gerüchte über einen Mitschüler und behauptet, er hätte etwas gestohlen.

Fall 7: Ein Schülerin schreibt einem Mitschüler eine private Nachricht auf Instagram und bittet ihn, sie in Ruhe zu lassen.

Fall 8: Ein Schüler droht einem anderen Schüler in einer privaten Nachricht mit Gewalt oder Belästigung.



Anhang 1
Smileys



Kein Mobbing



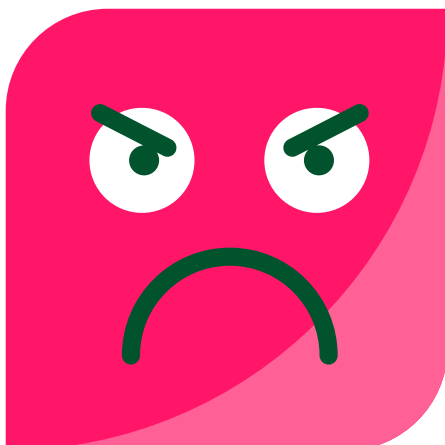
Leichtes Mobbing



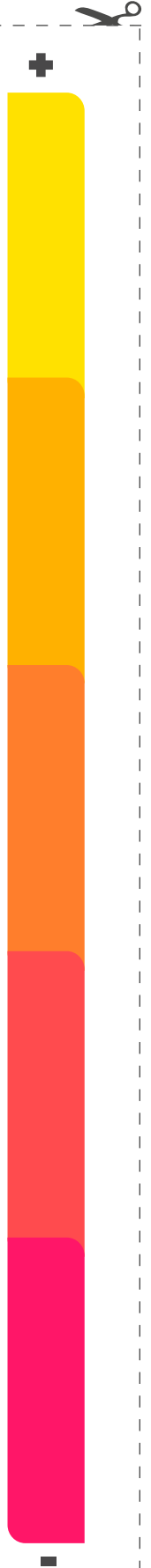
Mittelschweres Mobbing



Schweres Mobbing



Sehr schweres Mobbing



Anhang 2

Concept Map

Eine Concept Map ist ein grafisches Visualisierungstool, um Gedanken zu organisieren und Ideen für kreative Projekte zu entwickeln. Concept Maps eignen sich besonders als Lernhilfe für visuell orientierte Lernende, da veranschaulicht wird, wie verschiedene Sachverhalte und Abläufe miteinander verbunden sind. Concept Maps werden üblicherweise erstellt, indem eine Idee oder ein übergeordneter Begriff in ein Kästchen oder Oval geschrieben und dann mit Pfeilen oder Strichen mit anderen Begriffen in sinnvolle Beziehung, in ein Bedingungsgefüge gesetzt wird. Am häufigsten sind hierarchische Concept Maps, Concept Maps als Spinnennetz oder Flowchart Concept Maps.

Siehe Beispiel Anhang 2 (© Text: Autor Michael Reder)

Miro

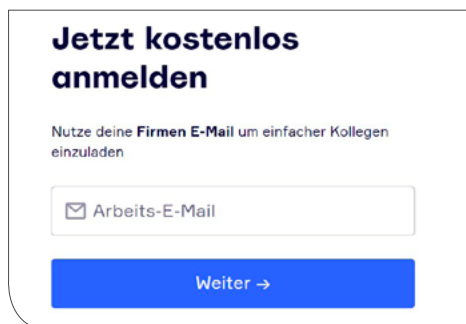
Miro ist DSGVO-konform.

Miro kann sowohl webbasiert über www.miro.com als auch in einer App für jedes Betriebssystem verwendet werden.

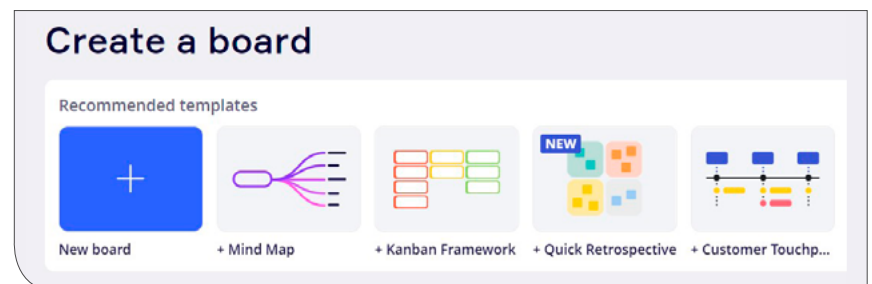
Miro ist in der Basisversion **gebührenfrei** und kann sowohl mit Lernenden als auch mit anderen Lehrkräften geteilt werden.

Grundsätzlich können sehr viele verschiedene Formate gewählt werden. Hier soll beispielhaft lediglich eine **Mind Map** und daraus entwickelt eine **Concept Map** gezeigt werden.

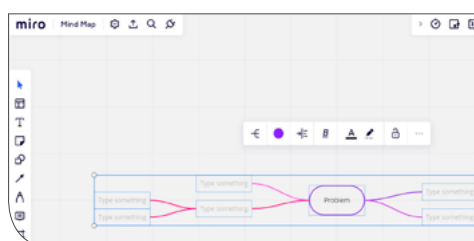
1. Anmeldung:



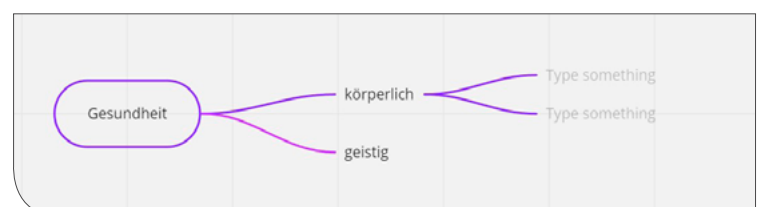
2. Board auswählen:



3. Board erstellen:



4. Concept Map erstellen:



© alle Screenshots: www.miro.com

Anhang 3

Wie lege ich in einer Minute ein Etherpad für kollaboratives Schreiben an?

- Rufen Sie die DSGVO-konforme Internetseite zumpad.zum.de auf. Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler brauchen keinen Account oder keine Registrierung auf dieser Seite.
- Klicken Sie links auf den ockergelben Button „Neues Pad“.
- Klicken Sie rechts oben auf das Teilen-Symbol und geben Sie den Link an die Schülerinnen und Schüler bzw. an die Gruppe. Es empfiehlt sich bei einer Gruppenarbeit, für jede Gruppe ein eigenes Pad anzulegen.
- Fertig!

Wenn Sie den genannten Link von Ihrem Pad bei <https://qr.kits.blog/> eingeben, können Sie auch kinderleicht mit einem Klick einen QR-Code erstellen, den die Lernenden mit ihren mobilen Geräten scannen können und dann sofort auf dem richtigen Pad landen.



Wie lege ich ein Brainstorming auf mindwendel an, um digital Ideen zu sammeln?

- Rufen Sie die DSGVO-konforme Internetseite <https://idea.kits.blog/> auf.
- Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler brauchen keinen Account oder keine Registrierung auf dieser Seite.
- Geben Sie Ihre Frage ein und klicken Sie auf okay.
- Klicken Sie rechts oben auf das Teilen-Symbol und geben Sie den Link an die Lernenden bzw. an die Gruppe weiter. (Sie haben auch die Möglichkeit, die einzelnen Posts zu liken oder mit Labels zu versehen.)
- Fertig!

Digital Ideen sammeln mit answergarden.ch

Ohne Registrierung, nur durch das Teilen eines Links ist es hier möglich, Ideen und Kurzantworten zu sammeln. Gehen Sie auf www.answergarden.ch. Geben Sie im Feld Topic das Thema ein: „Was sind persönliche Daten?“ Wählen Sie dann links unter dem Menüpunkt „AnswerGarden Mode“ die Option „Classroom“ aus, sodass jede Antwort nur einmal gepostet werden kann. Wählen Sie dann als zulässige Länge der Antworten 40 Zeichen. Vergeben Sie ein Admin-Passwort und merken Sie es sich. Damit sind Sie in der Lage, nachträglich unbrauchbare Antworten zu löschen. Schließlich stellen Sie die Umfrage im letzten Menüpunkt noch auf „Hidden“. Klicken Sie auf „Create“ und warten Sie kurz, bis alle Menüpunkte zu sehen sind. Um den Lernenden Zugriff zu geben, klicken Sie unten auf „QR“ und sie erhalten den Internetlink oder tippen Sie zusätzlich auf „Tap for QR image“, worauf der QR-Code erscheint, den die Schülerinnen und Schüler mit ihrem Gerät scannen können. Mit einem Klick irgendwo neben den Code sind Sie wieder in der Umfrage. Sollten ungewünschte Antworten von Lernenden auftauchen, können Sie diese mit Klick auf das Wort sofort bearbeiten und auch später noch über den Link „Admin“ zusammen mit ihrem Passwort.

Anhang 4

Kurzer Handynutzungsvertrag

Beispiel Handynutzungsvertrag in der Familie

Vertrag zwischen _____ [Name des Kindes] und _____ [Name der Eltern]

Dieser Handynutzungsvertrag soll den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Smartphone und mit digitalen Medien fördern.

- 1. Nutzungszeiten:** Das Handy darf nur zu vereinbarten Zeiten genutzt werden. Die Eltern dürfen entscheiden, wann es zur Verfügung steht und wann es abgegeben werden muss.
- 2. Verantwortungsbewusste Handynutzung:** Das Handy darf nur für angemessene Zwecke genutzt werden wie z. B. für den Kontakt mit Freunden und Familie, für Schulaufgaben oder für Unterhaltung. Es ist verboten, unangemessene Inhalte anzuschauen oder weiterzuleiten.
- 3. Veröffentlichung von Fotos:** Das Kind darf keine Fotos oder Videos von anderen Personen oder deren Eigentum ohne deren Zustimmung veröffentlichen. Es darf auch keine Fotos oder Videos veröffentlichen, die peinlich, beleidigend oder gefährlich sind.
- 4. Installation von Apps:** Das Kind darf nur Apps installieren, die von den Eltern genehmigt wurden. Es ist verboten, kostenpflichtige Apps ohne Zustimmung der Eltern zu installieren.
- 5. Datenschutz:** Das Kind muss die Datenschutzeinstellungen des Handys so einstellen, dass es nicht zu einem Datenmissbrauch kommt. Es darf keine persönlichen Informationen an Fremde weitergeben.
- 6. Umgang mit Mobbing:** Das Kind muss sofort die Eltern informieren, wenn es Cybermobbing oder andere unangemessene Nachrichten erhält. Die Eltern werden dann gemeinsam mit dem Kind entscheiden, wie damit umzugehen ist.

Dieser Vertrag soll dazu beitragen, dass das Kind einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Handy und mit digitalen Medien entwickelt. Es ist wichtig, dass das Kind lernt, wie man digitale Medien auf eine positive Weise nutzen kann, ohne andere zu verletzen oder sich selbst in Gefahr zu bringen.

Unterschriften:

Datum

Datum

[Name des Kindes]

[Name der Eltern]

Handynutzungsvertrag lang Beispiel Handynutzungsvertrag in der Familie

Vertrag zwischen _____ [Name des Kindes] und _____ [Name der Eltern]
Dieser Handynutzungsvertrag soll den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Smartphone und mit digitalen Medien fördern.

1. Medienzeit:

- Das Kind verpflichtet sich, das Smartphone vor dem Schlafengehen auszuschalten und außerhalb des Schlafzimmers aufzubewahren.
- Die tägliche Mediennutzungsdauer wird auf (eine festgelegte Zeitdauer) begrenzt.
- Während der Mahlzeiten und anderen Familienaktivitäten ist die Nutzung des Smartphones nicht gestattet.

2. Sicherheit:

- Das Kind verpflichtet sich, vertrauliche oder private Informationen nicht öffentlich zu teilen oder weiterzugeben. Es wird eine Überwachung der Inhalte durch die Eltern zugelassen, um eine sichere Nutzung zu gewährleisten. Die Installation von Schutzsoftware wie z. B. einer Kindersicherung wird empfohlen.

3. Prävention von Cybermobbing:

- Beleidigende, diskriminierende oder Mobbing-ähnliche Äußerungen über das Smartphone sind verboten. Im Falle eines Vorfalls wird das Kind die Eltern umgehend informieren.

4. Umgang mit sozialen Medien:

- Es wird davon abgeraten, das Kind unangemessenen oder gefährlichen Inhalten auszusetzen.
- Das Kind verpflichtet sich, keine Online-Kontakte mit Personen zu pflegen, die es nicht kennt oder von denen es nicht weiß, dass sie vertrauenswürdig sind.
- Es wird empfohlen, dass das Kind eine Liste der Kontakte und sozialen Medien-Profile, die es nutzt, an die Eltern weitergibt.

5. Umgang mit Nachrichten:

- Das Kind verpflichtet sich, keine unangemessenen Nachrichten zu senden oder zu empfangen. Im Falle einer unangemessenen Nachricht wird das Kind die Eltern umgehend informieren.

6. Umgang mit Apps und Downloads:

- Es wird empfohlen, dass das Kind nur vertrauenswürdige Apps herunterlädt und nutzt. Das Herunterladen und Nutzen unangemessener oder gefährlicher Apps ist verboten.

7. Kosten:

- Das Kind verpflichtet sich, die Kosten für den Gebrauch des Smartphones und digitalen Medien zu übernehmen, sofern dies im Vorfeld vereinbart wurde.

8. Verstöße gegen den Vertrag:

- Bei Verstößen gegen diesen Handynutzungsvertrag kann die Nutzung des Smartphones eingeschränkt oder verboten werden.

9. Änderungen des Vertrags:

- Änderungen dieses Handynutzungsvertrags müssen von beiden Parteien schriftlich bestätigt werden.

10. Inkrafttreten des Vertrags:

- Dieser Handynutzungsvertrag tritt ab dem Datum der Unterzeichnung in Kraft und bleibt solange in Kraft, bis er von einer der Parteien gekündigt wird.

Unterschriften:

Datum

[Name des Kindes]

Datum

[Name der Eltern]

Anhang 5 Glossar

BEGRIFF	ERKLÄRUNG
Anonymität	Anonymität ist die Möglichkeit, sich im Internet ohne die Offenlegung der eigenen Identität zu bewegen
Betroffene/r	Ein Betroffene/r ist eine Person, die Opfer von Cybermobbing wird
Blockieren/Blocken	Blockieren/Blocken ist die Möglichkeit, den Zugriff auf eine Person oder einen Inhalt im Internet zu blockieren
Catfishing	Catfishing ist eine Methode des Online-Betrugs, bei der eine Person ein falsches Profil erstellt, um eine andere Person online, zu täuschen oder zu betrügen
Challenge	Eine Challenge ist ein Wettbewerb oder eine Herausforderung, die online oder offline stattfinden kann. Dabei können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bestimmte Aufgaben erfüllen oder eine bestimmte Leistung erbringen. Bei der Blue-Whale-Challenge handelte es sich um eine gefährliche Challenge, bei der Jugendliche über 50 Tage hinweg täglich neue Aufgaben erfüllen mussten, die sie oft in Gefahr brachten. Die Momo-Challenge wiederum war eine Internet-Herausforderung, bei der ein gruseliges Bild eines japanischen Kunstwerks per WhatsApp verschickt wurde und die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu aufforderte, bestimmte Aufgaben zu erfüllen, die ebenfalls gefährlich sein konnten. Beide Challenges wurden von vielen als gefährlich und problematisch angesehen.
Clickbait	Clickbait bezeichnet reißerische oder irreführende Überschriften oder Inhalte, die dazu dienen, Klicks auf eine Website oder einen Link zu generieren.
Clickjacking	Beim Clickjacking versuchen Hacker, Benutzer durch gezielte Täuschung in eine Falle zu locken. Dabei wird den Benutzern beispielsweise vorgegaukelt, dass sie auf einen Link klicken, während in Wirklichkeit unbemerkt eine Änderung in den Systemeinstellungen des Computers vorgenommen wird. Unsichtbare oder schnell blinkende Schaltflächen, die sich über den vermeintlichen Button legen, „entführen“ den Mausclick und bewirken die Änderung. Dies kann im schlimmsten Fall dazu führen, dass der gesamte Computer vom Hacker übernommen wird.
Content Creator	Ein Content Creator ist eine Person, die digitale Inhalte erstellt und veröffentlicht, wie zum Beispiel Videos, Bilder oder Blog-Artikel.
Cookies	Cookies sind kleine Dateien, die von einer Website auf dem Computer oder Smartphone des Nutzers gespeichert werden. Sie dienen dazu, Informationen zu speichern, um die Nutzung der Website zu verbessern oder personalisierte Werbung anzuzeigen.
Cyberbullying	Siehe auch Cybermobbing. Die „moderne“ Variante des Mobbings wird mit Hilfe von Kommunikations- und Medientechniken durchgeführt, bei der Täter ihr Mobbingziel unter Verwendung von Handys mit Foto- und Videofunktion, Videoplattformen, sozialen Netzwerken oder sogar eigens zum Zweck des Mobbings angelegten Homepages tyrannisieren. Diese Form des Mobbings findet vor allem unter Schülerinnen und Schülern statt.
Cybermobbing	Cybermobbing ist eine Form des Mobbings, bei dem eine Person oder eine Gruppe von Personen im Internet absichtlich und wiederholt beleidigt, bedroht, belästigt oder diffamiert wird. Meist absichtliches Beleidigen und Bedrohen anderer im Internet über einen längeren Zeitraum. Dies kann beispielsweise über WhatsApp, YouTube oder Snapchat passieren.
Cybersexismus	Cybersexismus ist die Fortsetzung sexistischer Machtverhältnisse und geschlechtsspezifischer Diskriminierung im digitalen Raum.
Cybersquatting	In der schnelllebigen Internet-Ära reicht ein einziger Klick aus, um Teil der modernen Hausbesetzerszene zu werden. Beim Cybersquatting werden bereits existierende Marken- oder Personennamen als Domains registriert, obwohl sie oft geschützt sind. Das Ziel dieser Aktionen ist es, die Domains anschließend an die betreffenden Firmen oder Personen gewinnbringend zu verkaufen. Wenn kein Interesse besteht, werden die Seiten oft mit beleidigenden oder fragwürdigen Inhalten gefüllt, um das Interesse potenzieller Käufer zu wecken.



BEGRIFF	ERKLÄRUNG
Cyberstalking	Cyberstalking ist wie Harassment, nur extremer und verbunden mit Drohunge
Cyberthreats	Cyberthreats sind Drohungen sich selbst oder anderen physisch zu schaden
DDoS-Angriff	Ein DDoS-Angriff ist eine Form des Cyberangriffs, bei dem ein Server oder eine Website mit massenhaften Anfragen oder Traffic überlastet wird, um den Zugriff darauf zu verhindern.
Deepfake	Ein Deepfake ist eine manipulierte multimediale Datei (z. B. Video, Audio oder Bild), bei der Gesichter oder Stimmen von Personen durch Künstliche Intelligenz verfälscht werden. Ziel von Deepfakes kann es sein, Personen in eine Situation zu bringen, die für sie unangenehm oder schädlich sein kann.
Denigration bzw. Denunziation	Denigration bzw. Denunziation ist das Versenden/Posten von oftmals falschen, beleidigenden Aussagen über eine bestimmte Person an andere bzw. innerhalb einer (zumeist begrenzten) Öffentlichkeit mit dem Ziel, diese Person zu verunglimpfen
Dickpic	Ein Dickpic ist ein Foto des eigenen Genitals, das unaufgefordert und ungefragt an eine andere Person (meist weiblich) gesendet wird.
Diminished Reality	Bei Diminished Reality können in Echtzeit Objekte in einem Live-Video ausgeblendet oder eingeblendet werden. Mittels Touchscreen wird ein Bereich definiert, aus dem Objekte entfernt oder hinzugefügt werden sollen. Eine Software berechnet den definierten Bereich neu und passt das Video innerhalb weniger Millisekunden mit den gewünschten Bildinformationen an. Eine Gefahr dieser Software besteht darin, „Downloadable Content“ die Realität live manipuliert werden kann. So wird es für den Zuschauer schwierig, festzustellen, ob die gesendeten Bilder und Videos real oder gefälscht sind.
DLC	DLC steht für „Downloadable Content“ und bezeichnet herunterladbare Zusatzinhalte für Computerspiele, die nach dem Kauf des eigentlichen Spiels veröffentlicht werden.
Doxxing	Doxxing steht für das Veröffentlichen von persönlichen Informationen einer Person im Internet ohne deren Zustimmung.
Edutainment	Edutainment ist ein Kofferwort aus „Education“ und „Entertainment“ und bezeichnet digitale Lerninhalte, die spielerisch und unterhaltsam vermittelt werden. Besonders beliebt über die Plattformen YouTube, TikTok etc.
Ego-Shooter	Ein Ego-Shooter ist ein Computerspiel, bei dem der Spieler aus der Egoperspektive (also aus der Sicht der Spielfigur) verschiedene Waffen gegen Gegner einsetzt.
Egosurfing	Wer hat nicht schon einmal bei Google oder anderen Suchmaschinen seinen eigenen Namen eingegeben, um herauszufinden, wie oft und wo er im World Wide Web registriert ist? Diese Art der Suche nennt man auch Egosearching oder Egosurfing.
Emoticons	Emoticons sind Kombinationen aus Zeichen und Buchstaben, die genutzt werden, um Emotionen oder Stimmungen auszudrücken. Sie dienen oft als Ergänzung zur schriftlichen Kommunikation und sind beispielsweise in Chats, sozialen Netzwerken oder E-Mails zu finden.
E-Sport	E-Sport ist eine Form des Wettbewerbs, die sich auf Computerspiele konzentriert. Es handelt sich um organisierte Wettkämpfe zwischen professionellen Spielern oder Teams, die in verschiedenen Spielgenres gegeneinander antreten. E-Sport hat in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen und wird von einer wachsenden Anzahl von Fans und Sponsoren unterstützt.
Exclusion/Ausgrenzung	Exclusion/Ausgrenzung bezeichnet den Ausschluss einer Nutzerin oder eines Nutzers aus den Kommunikationskanälen anderer.
Fake News	Fake News sind Falschmeldungen oder bewusst falsch verbreitete Informationen, die oft über soziale Medien verbreitet werden, um Meinungen zu beeinflussen oder Stimmung zu machen.
Flaming/Framing	Flaming/Framing bezeichnet das absichtliche und wiederholte Schicken von beleidigenden oder provokativen Nachrichten in einem Online-Forum, einer Chatgruppe oder sozialen Medien. Beschimpfungen oder üble Nachrede, gekennzeichnet durch rohe oder vulgäre Sprache



BEGRIFF	ERKLÄRUNG
Frapping	Bei Frapping meldet sich jemand auf den sozialen Netzwerken einer anderen Person an und veröffentlicht unter deren Namen gefälschte Posts.
Grooming	Grooming ist der Prozess, bei dem ein Erwachsener ein Kind im Internet gezielt manipuliert, um sexuelle Kontakte zu knüpfen.
Hacker	Ein Hacker ist eine Person, die sich ohne Zustimmung Zugang zu einem Computersystem verschafft.
Happy Slapping	Unter Happy Slapping versteht man physische Gewalt gegen andere, die aufgezeichnet (Handyvideos) und anschließend veröffentlicht wird
Harassment bzw. Belästigung	Unter Harassment bzw. Belästigung versteht man wiederkehrendes Versenden von Beschimpfungen und Beleidigungen an eine Person, oftmals über persönliche (nicht-öffentliche) Kommunikationskanäle
Hassrede/Hatespeech	Hassrede/Hatespeech ist eine beleidigende oder diskriminierende Sprache, die sich gegen eine Person oder Gruppe von Personen richtet
Helfer/in	Eine Helfer/in ist eine Person oder Personengruppe, die den Betroffenen unterstützt meist Eltern, Lehrer, Freunde oder Vertraute
Hoax	Ein Hoax (auch als Scherz, Schwindel oder Falschmeldung bezeichnet) ist eine irreführende Nachricht, die über das Internet verbreitet wird. Es spielt keine Rolle, ob die Nachricht absichtlich falsch erstellt oder weitergeleitet wurde oder ob es sich um einen versehentlichen Fehler handelt. Hoaxes führen oft zu technischen Störungen oder sinnlosen Protesten.
Impersonation bzw. Identitätsraub	Impersonation bzw. Identitätsraub bedeutet sich als eine andere Person ausgeben, entweder über ein gefälschtes Profil oder über das Hacken eines Profils. Im Namen der anderen Person können Handlungen durchgeführt werden, die dem Ruf der Zielperson schaden.
Influencer/in	Ein/e Influencer/in ist eine Person, die auf sozialen Medien eine beträchtliche Anzahl von Followern hat und dadurch eine gewisse Macht und Einfluss auf ihre Follower ausüben kann. Influencer können verschiedene Themenbereiche abdecken, von Mode und Beauty bis hin zu Technologie und Gaming. Sie können auch mit Marken zusammenarbeiten, um Produkte zu bewerben oder gesponserte Inhalte zu erstellen.
Livestream	Ein Livestream ist eine Live-Übertragung von Videoinhalten in Echtzeit über das Internet, die von einer Person oder einem Unternehmen auf einer Plattform wie YouTube, Twitch oder Facebook durchgeführt wird.
Meta	Meta ist ein amerikanisches Unternehmen, das im November 2021 aus Facebook Inc. hervorgegangen ist. Es ist die Muttergesellschaft von Facebook, Instagram, WhatsApp und weiteren Tochtergesellschaften. Meta hat seinen Sitz in Menlo Park, Kalifornien und beschäftigt weltweit mehrere zehntausend Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Das Unternehmen ist vor allem im Bereich der sozialen Netzwerke und digitalen Kommunikation tätig und strebt an, eine führende Rolle im Bereich der virtuellen Realität und Augmented Reality einzunehmen.
Micropayment	Micropayment ist eine Bezahloption im Internet, die den Kauf von digitalen Gütern ermöglicht, die nur wenige Cent oder wenige Euro kosten. Die Zahlung erfolgt meist über das Handy oder eine spezielle Bezahl-App und ist vor allem bei In-Game-Käufen oder bei digitalen Downloads wie Musik oder E-Books verbreitet, aber auch als Microtransaktionen für Influencer.
Netiquette	Die Netiquette bezeichnet die Regeln des höflichen Umgangs miteinander im Internet. Dazu gehört beispielsweise das Vermeiden von Beleidigungen oder das Schreiben in Großbuchstaben (was als Schreien interpretiert werden kann). Die Netiquette soll ein respektvolles und angenehmes Klima im Internet fördern.
Opfer	Opfer bezeichnet eine Person, die direkt von Cybermobbing betroffen ist. Ein eher herabwürdigender Begriff. Besser: Betroffene/r oder Ziel



BEGRIFF	ERKLÄRUNG
Pharming	Pharming ist eine raffinierte Methode der Online-Betrüger. Ähnlich wie beim Phishing versuchen die Betrüger, über gefälschte E-Mails oder Formulare in Webseiten an die Daten der Betroffenen zu gelangen. Der Unterschied: Beim Pharming wird der Nutzer auf eine gefälschte Webseite umgeleitet, ohne dass er es bemerkt. Der Surfer denkt, dass er sich auf einer vertrauenswürdigen Webseite wie zum Beispiel einer Bank befindet, in Wirklichkeit werden jedoch auf einer täuschend echt aussehenden Seite des Angreifers die Anmeldedaten wie Benutzername und Passwort abgefangen.
Phishing	Phishing bedeutet, dass durch gefälschte Webseiten, E-Mails etc. Daten & Passwörter entlockt werden, um dann z. B. Konten/Kreditkarten zu knacken.
Photoshopping	Photoshopping ist eine Technik, bei der digitale Bilder mit Bildbearbeitungsprogrammen verändert oder manipuliert werden, um eine gewünschte Realität darzustellen.
Sexting	Unter Sexting versteht man das Versenden von erotischen oder sexuellen Inhalten (Bilder, Videos, Nachrichten) über digitale Medien wie z. B. Smartphone, Computer oder soziale Netzwerke.
Shitstorm	Ein Shitstorm ist das lawinenartige Auftreten negativer, diskreditierender oder beleidigender Kommentare in sozialen Netzwerken und Kommentarspalten.
Spoofing	Das englische Wort "to spoof" bedeutet so viel wie "jemanden veralbern". Im Zusammenhang mit dem Internet bezieht sich der Begriff darauf, falsche Informationen vorzutäuschen. Dazu gehören beispielsweise falsche Schlagwörter auf einer Webseite, um in den Suchmaschinenindex aufgenommen zu werden. Auch das Chatten unter dem Namen eines anderen Benutzers oder das Verbreiten von Hoaxes kann als Spoofing bezeichnet werden.
Streamer	Ein Streamer ist eine Person, die regelmäßig Live-Videoinhalte auf Plattformen wie Twitch, YouTube oder Facebook erstellt und teilt.
Swatting	Swatting ist eine gefährliche Form des Telefonstreichs, bei dem ein Notruf getätigt wird, um ein Sondereinsatzkommando (SWAT) zu einem bestimmten Ort zu schicken, um eine vermeintliche Gefahr zu beseitigen. Es wird aktuell meist bei bekannten Streamern im Livestream genutzt.
Täter/in	Unter Täter/in versteht man eine Person, die Cybermobbing betreibt oder daran beteiligt ist.
TikTok	Eine soziale Medienplattform, auf der Benutzer kurze Videos erstellen und teilen können. Die Plattform ist vor allem bei jüngeren Menschen sehr beliebt und hat eine Vielzahl von Funktionen und Tools, mit denen Benutzer kreative und unterhaltsame Videos erstellen können. TikTok hat auch ein eigenes Algorithmus-basiertes Empfehlungssystem, das Benutzern personalisierte Inhalte basierend auf ihren Vorlieben und Verhaltensweisen präsentiert.
Trickery	Trickery bezeichnet die Handlung, einer Zielperson Unwahrheiten über den wahren Empfängerkreis einer Nachricht mitzuteilen und sie zu privaten Aussagen zu veranlassen, die nur für eine bestimmte Person gedacht gewesen wären.
Trolling	Unter Trolling versteht man das Verhalten einer Person, die absichtlich provokante oder kontroverse Beiträge in einem Online- Forum oder sozialen Netzwerk postet, um eine emotionale Reaktion von anderen zu provozieren.
Verleumdung	Eine Verleumdung ist eine absichtliche, falsche Aussage, die dazu dient, jemanden zu diffamieren oder zu schädigen.
Verrat/Betrug	Unter Verrat/Betrug versteht man eine Handlung, bei der jemand Vertrauliches/Private verrät oder betrügt, indem er beispielsweise private Informationen oder Bilder von jemandem ohne Erlaubnis teilt oder veröffentlicht.
Zuschauer/in	Als Zuschauer/in bezeichnet man eine Person, die Zeuge von Cybermobbing ist, aber nicht aktiv beteiligt ist.



Weiterführende Links

Interessante Links zum Thema „Umgang mit Cybermobbing“

- Bündnis gegen Cybermobbing: www.buendnis-gegen-cybermobbing.de
- Krisenchat: www.krisenchat.de
- Beratungsstelle und weitere Informationen: www.kindermedienland-bw.de
- Bundeskriminalamt: www.bka.de
- Cybermobbing-Hilfe e.V.: www.cybermobbing-hilfe.de
- Onlinewachen: www.bka.de
- Hilfe bei Cybermobbing: www.malteser.de
- Hilfe bei Stress im Netz: www.jugend.support
- Online-Beratung: www.juuuport.de
- Weißer Ring e.V.: www.weisser-ring.de/mobbing
- EU-Initiative: www.klicksafe.de



DURCHBLICKT!

Digital in eine gesunde Zukunft.

Impressum

1. Auflage Oktober 2023. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Fotomechanische oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Herausgebers

Auf verschiedenen Seiten dieses Heftes befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt. Haftungsnotiz: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiberinnen und Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Seiten treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail (mail@durch-blickt.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit bei Nachdruck der Nachweis gelöscht wird.

Autoren: Verena Müller, Bündnis gegen Cybermobbing e.V., Karlsruhe

Redaktion und Autorenkoordination: We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart

Projektkoordination: We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart

Layout und Satz: We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart

© BARMER, Berlin

Digital in eine gesunde Zukunft.

Wir wollen die Chancen und Potenziale der Digitalisierung für unsere Gesundheit nutzen, indem wir digitale Kompetenz für selbstbestimmte Entscheidungen in allen Gesundheitsfragen vermitteln.